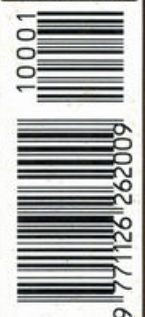
IN OMAGGIO UNA COPIA DI PLAYSTATION MAGAZINE CON UN CD PIENO DI GIOCHI!
IN REGALO! IL POSTER DI JET SET RADIO!
www.dailyradar.it
Games Master
PLAYSTATION
NINT
DE
GAME BOY
N.1
GENNAIO 2001
L. 9.900
INOLTRE
TUTTI I GIOCHI DI INIZIO ANNO
The World Is Not Enough
Jet Set Radio
Il gioco di carte dei Pokémon
Shenmue
C&C Red Alert
Le Mans
Metropolis
Metal Gear Solid
Knockout Kings 2000
E MOLTI ALTRI ANCORA!
PLAYSTATION 2
Tutto quello che c'è da sapere sulla PS2 in uno speciale che svela tutti i suoi segreti!
LI ABBIAMO ACCHIAPPATI TUTTI!
PROVATO!
ZELDA 2
MAJORA'S MASK
Ancora più bello del suo predecessore! Una recensione dettagliata della nuova avventura di Link!
PROVATO!
QUAKE 3
ARENA
Il re degli sparatutto in prima persona su Dreamcast
RECENSIONE! WWF
SMACKDOWN 2
Prepariamoci a salire sul ring! Recensito il miglior gioco di wrestling!
Future MEDIA ITALY
Anno IV - Numero 1 - Gennaio 2001- L. 9.900 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS
TRUCCHI
ANTEPRIM
POSTER

FUCILE M16A2
Lunghezza: 1000mm; canna: 510mm
Peso: 3.4 kg
Calibro: 5.56mm
Velocità del proiettile: 950m al secondo
800 colpi al minuto
Gittata effettiva: 600 m

In regola con tutti i criteri di giudizio reali per valutare le armi da assalto veloci e di piccolo calibro. Raffreddato ad aria, funzionante a gas. Puoi sparare tenendolo in braccio o sulla spalla. Un'arma indispensabile per tutti gli ambienti ostili.

FUCILE DA ASSALTO SPAS-12
Lunghezza: 930mm; canna: 460mm
Peso: 4.2 kg
Calibro: 70mm
Velocità del proiettile selettiva
40 colpi al minuto
Gittata effettiva: 50m

Un'arma da assalto, ideale per combattimenti a distanza ravvicinata. Comoda e molto efficiente.

LANCIAGRANATE M203
Lunghezza: 380mm; canna: 305mm
Peso: 1.63kg (carico)
Calibro: 40mm
Velocità del proiettile: 75m al secondo
Colpo Singolo
Gittata effettiva: 400m

Un lanciagranate a retrocarica, a colpo singolo, azionato a pompa. Con possibilità di accumulo granate, senza perdita di potenza.

"...il videogioco per PC che tutti i fans di GoldenEye stavano aspettando."

www.leaderspa.it

EIDOS INTERACTIVE
eidos.com

PS2 :É qui!

La PlayStation2 è arrivata!

La PlayStation2 è ormai nelle sale di tutti i grandi appassionati che sono riusciti ad accaparrarsene una nei negozi specializzati e nei grandi centri in cui è stata venduta. Games Master dedica molto spazio in questo numero alla grande console Sony con uno speciale di 5 pagine sulla macchina e con ben 14 pagine dedicate ai nuovi giochi per PlayStation2.

GIRATE PAGINA E FATEVI CATTURARE DA QUESTO NUMERO

SOMMARIO

LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'... LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'...

ANTEPRIME

Le nostre anteprime...

p.12

BEH... CIAO, CHE BEI CAPELLI...

DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE

PROVE

Le nostre prove...

p.62

... i migliori giochi

TRUCCHI

I nostri trucchi...

p.52

LA GUIDA: DRIVER 2

RUBRICHE

Le nostre rubriche...

Successo strepitoso della PlayStation2!

LA PLAYSTATION2 ARRIVA IN AMERICA!

◄Ecco come apparirebbe un'enorme PlayStation2 se fosse messa a San Francisco. Non male eh??!

Il 26 di ottobre la PlayStation è finalmente giunta anche negli Stati Uniti d'America. I giocatori di videogame americani hanno atteso tutta la notte per mettere le mani sulla nuova console di Sony, visto che alcuni negozi hanno aperto a mezzanotte per indicare l'eccezionalità dell'evento.

Ma i fortunati che sono riusciti ad accaparrarsela sono stati ben pochi. C'erano solo 500.000 PlayStation2 disponibili in 20.000 negozi in tutti gli Stati Uniti. Quello con più unità era il negozio di Sony al Metreon Entertainment Centre di San Francisco che ne aveva a disposizione solo 300. Sony ha cercato di riscaldare l'atmosfera organizzando delle feste per strada e regalando gadget. Le esperienze dei giocatori sono state diverse negli Stati Uniti. Un cliente di Seattle ha avuto i giochi che aveva ordinato e la sua console in meno di cinque minuti. Alcuni hanno partecipato a una lotteria che metteva in palio 30 console per 1000 partecipanti, mentre altri hanno scelto di pagare 600 dollari per un'asta su Internet di eBay. Alcuni giocatori hanno detto di aver assistito al fenomeno denominato 'la battaglia dei Nerds', ovvero al litigio per i posti in coda di pallidi giocatori. Sony è stata criticata per la mancanza di hardware pronto per il lancio, ma ha fortemente negato di averlo fatto intenzionalmente per garantirsi un tutto esaurito.

Oooh!

Gli americani in coda posano per la foto, smettendo per un attimo di ingoiare cibo.

Se siamo in attesa del software per la PS2, cerchiamo di impiegare in qualche modo il tempo d'attesa.

A ruota libera!

Mentre Sony cercava di gestire in qualche modo la frenesia del lancio, i concorrenti ne approfittavano per esprimere i loro pensieri.

Chris Gilbert, il vice-presidente di Sega degli Stati Uniti non si è certo risparmiato e ha affermato senza mezzi termini che "il Dreamcast lo si trova in qualsiasi negozio, senza bisogno di passare l'intero weekend a cercarlo". Poi ha aggiunto, a proposito del software della PlayStation2: "...a nessuno interessa il design o la tecnologia, ciò che interessa di più al giocatore è che ci siano dei giochi disponibili e che questi siano divertenti". Un portavoce di Nintendo ha affermato, senza nascondere una certa gioia: "...mentre la competizione manda via i clienti a mani vuote, Nintendo ha gli scaffali pieni di Zelda e Nintendo 64". David Hufford, il responsabile del marketing dell'Xbox, ha rifiutato di commentare la situazione.

Niente panico!

Potremo comprarla presto...

Quando leggeremo questa pagina il lancio in Europa sarà ormai cosa fatta e ci saranno molti di noi che non saranno riusciti a mettere le mani su un'unità.

Ecco però alcuni ragioni per cui non dovremmo preoccuparci troppo:

- La quantità di PlayStation2 disponibili dopo la ressa delle festività dovrebbe essere piuttosto elevata, quindi si tratterebbe solo di attendere qualche settimana.
- Possiamo scroccare qualche partita da qualche amico più fortunato.
- Abbiamo soldi da spendere in dolciumi....

SUL RETTILINEO FINALE

Le migliori schermate di GT3!

Si tratta dell'ultimissimo aggiornamento sullo stato di Gran Turismo! Ed ecco un assaggio dell'anteprima sul titolo che comparirà nel prossimo numero.
Sembra passata un'eternità da quando abbiamo potuto vedere le prime schermate dei titoli di corse della prossima generazione, ma finalmente ora abbiamo tra le mani una PS2, quindi ci siamo quasi. Se i due predecessori non sono passati certo inosservati, anche questo titolo può essere considerato il primo vero titolo da comprare assolutamente per la nuova console di Sony, almeno finché non uscirà MGS2. Mentre aspettiamo con ansia l'uscita del titolo godiamoci ancora qualche succulenta anteprima della magia del gioco a 128 bit: le schermate di GT3 che scalderanno le nostre fredde notti d'inverno.

L'aspetto è migliore di Driving Emotion.

È tempo di prepararsi per partire.

Ci sono meno macchine che in GT2, ma più belle.

È la nostra chance di guidare le macchine che abbiamo sempre sognato.

Questa immagine rivela il livello di dettaglio che si raggiunge nel gioco. Ci sono molti titoli in commercio con una grafica fantastica, ma questo titolo è speciale.

NUOVO SEGUITO PER NINTENDO 64

ESCLUSIVO!

La star di Zelda Link e la leggenda del pop Midge Ure!

Per chi dice che il N64 non offre nulla di nuovo. Zelda: Majora's Mask ha appena fatto capolino nelle nostre vite che già Nintendo ci regala un'anticipazione: Miyamoto sta lavorando fianco a fianco con gli Ultravox, le star del nuovo rock romantico degli anni 80, per sviluppare un'avventura interamente nuova che si chiamerà Zelda: Midge Ure's Mask. L'avventura ancora una volta vede come protagonista l'eroe fiabesco Link, che trova una maschera magica di Midge Ure. Questa gli conferisce poteri speciali. Verità o follie da notti passate a fare baldoria...?

Occhio ai cyber-zombi!

Capcom ha annunciato che le prossime scene della serie di Resident Evil non saranno confinate solo all'interno della nostra console… Vivremo un'esperienza in rete.
I dettagli sono ancora scarni in questa fase, ma Capcom ha confermato che sarà un'avventura multipiattaforma, quindi vi potremo giocare con qualunque console della nuova generazione. Si parla anche di giocare su piattaforme incrociate, quindi se diamo la caccia agli zombi dalla nostra Xbox, potremo anche allearci in Internet con i giocatori del Dreamcast e sconfiggere insieme le orde di zombi. Il gioco potrebbe prendere la forma di un semi GdR, in cui dovremo portare a termine delle ricerche e svelare degli enigmi. Non è certo quali personaggi potremo utilizzare nel gioco, ma speriamo ci venga concessa la possibilità di controllare anche i cattivi. A chi tra noi non piacerebbe immedesimarsi nel ruolo di Licker o di Tyrant? O di uno zombi gigante magari…?

Un'infinità di zombi, di emozioni e di sangue. Online!

I Redfield torneranno per condurre la battaglia contro l'Umbrella?

DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE
Niente a che vedere con il Dead or Alive 2 uscito in Giappone in fretta e furia con la PS2: questa è la versione hardcore! Nuove modalità di gioco, livelli più abbordabili e le donne più affascinanti!

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PS2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: KONAMI | EDITORE: KONAMI | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Ambinetato in	Antilla
Arma migliore	Bombe laser
Ultima risorsa	Pugni!
Prodotto da	Hideo Kojima

Zone of the Enders

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI...

Enormi **robot in lotta** all'interno di una stazione **spaziale in orbita** attorno a Giove, **con Hideo Kojima**, il creatore di MGS, al ponte di **comando!**

Se quando abbiamo udito le parole "enormi robot in lotta" e "Hideo Kojima" non ci è venuta l'acquolina in bocca per la voglia di giocare a questo titolo, allora forse stiamo leggendo la rivista sbagliata.
Perché il primo titolo per PlayStation2 dell'inventore di Solid Snake non è Metal Gear Solid 2 ma ZOE: Zone of the Enders. È ambientato nel 22° secolo, quando altre zone della galassia sono state colonizzate. Ovviamente queste colonie non provocano altro che una trafila infinita di noie e lotte tra opposte fazioni di robot.
Noi abbiamo il controllo di un guerriero meccanico mostruoso, capace di volare ovunque provocando agli individui meccanici nemici una quantità di danni enorme (basta vedere le esplosioni!).
Anche se l'intero gioco non fosse altro che un picchiaduro per robot, sarebbe comunque divertentissimo. Ma questo titolo è il frutto della genialità di Kojima, quindi è molto di più di un picchiaduro.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Metal Gear Solid	94%
Snatcher	86%
Policenauts	81%

GIOCABILITÀ

Oltre al combattimento c'è un gran numero di elementi tratti dallo stile dei giochi di ruolo, incluso lo sviluppo intelligenza artificiale del nostro guerriero. Possiamo anche scegliere tra molte modalità di gioco. C'è l'approccio non troppo sofisticato, ma che ci darà comunque notevoli soddisfazioni e che prevede l'eliminazione di qualsiasi cosa ci compaia davanti (tutte le battaglie avvengono in aree popolate, non in spazi aperti). In alternativa, se siamo delle persone più raffinate, possiamo scegliere di eliminare i nemici nel modo più umano possibile (!) e cercare di preservare l'ambiente per favorire la continuazione della civilizzazione.

> "... abbiamo **il controllo** di un guerriero meccanico **mostruoso,** capace di provocare **danni enormi...**"

Zone of the Enders dovrebbe essere lanciato a marzo in Giappone, mentre la versione PAL per i paesi europei arriverà intorno ad aprile. Gli articoli su questa rivista ci terranno sicuramente informati. Non perdiamoli!

p..18

PHANTASY STAR ONLINE
Sega si fa notare tra i titoli per PlayStation2 con questo gioco di ruolo online rivoluzionario. Possiamo giocare con dei giocatori sparsi in tutto il mondo!

p..22

MICKEY'S RACING
Il mondo Disney si unisce agli sviluppatori britannici di Rare per creare il titolo di Topolino e compagni. Un Gran Turismo con Paperino al volante, ma non sarà troppo per lui?

INOLTRE!

01 Tutti i combattimenti avvengono in ambienti vastissimi e futuristici. È come se Blade Runner fosse resuscitato. 02 Ogni paesaggio metropolitano ha un "tetto" che ci impedisce di volare nello spazio aperto, nel caso ci venissero strane idee per la testa. 03 Nel gioco compaiono delle armi "mostruose". Ancora non abbiamo ben capito cosa sia esattamente questo bestione, sappiamo solo che è ENORME! 04 Ahhh, non sembra abbia delle buone intenzioni... e adesso, che facciamo?

MAMMA CHE ESPLOSIONI

In ZOE le esplosioni ci lasciano a bocca aperta. Tutto scorre in maniera così veloce e fluida che l'effetto generale è quello di una festa ubriacante e martellante dalla giocabilità più completa e coinvolgente.

◄ Speriamo che il successo di ZOE superi almeno quello di Virtua On...

▼ Siamo nel XXII secolo e gli scenari apocalittici non mancano.

► Ooof! Quello deve veramente far male! Sembra abbastanza duro.

AMMAZZARE O NON AMMAZZARE?

ZOE ci offre l'opzione di scegliere tra la distruzione totale o il tentativo di preservare l'ambiente e di provocare il minor danno possibile ai nostri nemici per aiutare la civilizzazione... senza toglierci però il gusto di dare una bella lezione ai robot, comunque.

▲ È nel nostro interesse tentare di preservare questo ambiente.

▲ Il fatto è che la voglia di distruggere TUTTO è irresistibile!

▲ Ooops, là vivevano i vicini. Beh, non c'è problema, no?

▲ A volte per battere i nemici dobbiamo sacrificare dei civili.

IL SEGNO DEI GIOCHI DI RUOLO!

Dal momento che dietro a questo titolo c'è Kojima-san, possiamo star certi che ci attende un intreccio intricato e avvincente. ZOE presenta al suo interno persino una serie di elementi comunemente associati con i giochi di ruolo!

In ZOE c'è ben altro dei semplici combattimenti tra robot.

LA FESTA DEI RAGGI LASER!

I robot sono dotati di armi che consentono di bucare all'istante la corazza dei robot nemici! Oltre al lanciamissili standard, abbiamo a nostra disposizione anche un dispositivo tipo Sciabola Luminosa per i combattimenti corpo a corpo, mentre con i flussi di raggi laser possiamo creare delle ragnatele impossibili da evitare.

AUTOMATICO!

Ci sono elementi in ZOE che vengono gestiti automaticamente, come gli angoli della telecamera e il puntatore, che ci permettono di concentrarci esclusivamente sulla distruzione di massa.

◄ Se la nostra altezza è errata verrà regolata automaticamente.

SONO FUORI CONTROLLO!

Il sistema di controllo è abbastanza diverso rispetto a quello del nostro solito titolo in terza persona, quindi ZOE non è esattamente uguale a tutti gli altri giochi! I quattro pulsanti per sparare sono per la nostra arma principale, per quella secondaria e per andare su e giù; i pulsanti a fianco sono per aumentare il fuoco e per parare i colpi. Può essere un po' laborioso spostarsi verticalmente cercando contemporaneamente di sparare, quindi il gioco corregge automaticamente la nostra altezza, se necessario.

Il sistema di controllo cerca di ricreare le sottigliezze dei migliori picchiaduro.

► Avvicinandoci possiamo afferrare l'avversario e lanciarlo via.

◄ Le tattiche difensive possono essere utili quanto quelle d'attacco, in cui si libera una potenza di fuoco enorme.

▲ Per la spada di Greyskull... Il mondo è mio! Qualcuno ha idea di cosa ci faccia qui He-Man?

▲ Le nostre armi secondarie sono l'ideale per il corpo a corpo e sono più efficaci perché più semplici da brandire contro il nemico.

HIDEO!

Hideo Kojima: il marchio di qualità per i videogiochi!

Che ne sappiamo: magari il 22° secolo sarà veramente così!

Se il nome di Kojima compare nei crediti, la profondità di gioco è assicurata.

Somiglia un po' a Metal Gear Solid o abbiamo le allucinazioni?

ROBOGRAFIA!

Se le guerre tra robot fossero così, qualcuno potrebbe fare sull'argomento un programma televisivo interessante....

▲ Mmm... questo gioco sembra davvero divertente!

◄ In giro si dice che la versione finale di ZOE ci presenterà un menu succulento, con Robot come primo piatto e uno strano contorno. Delizioso!

◄ Ci sono scintille dappertutto, capitano, e credo che abbiamo perso il controoollllllooo...

► Gli effetti di luce ci lasciano a bocca aperta e fanno giustizia al disegno dei robot meccanici.

LA GALLERIA!

Il disegnatore del personaggio di ZOE è Nobuyoshi Nisihimuru, colui che si celava dietro il cartone animato giapponese Gundam: ecco spiegati l'aspetto e l'atmosfera tipici dei Manga all'interno del gioco. Anche se preferiamo Macross.

Più grandi di così i robot non diventano, ma nemmeno più robot di così.

Agili, brillanti, metallici, qualcuno direbbe persino attraenti. Ma non noi. Oh no.

Prime Impressioni

La potenza meccanica dal creatore di Metal Gear.

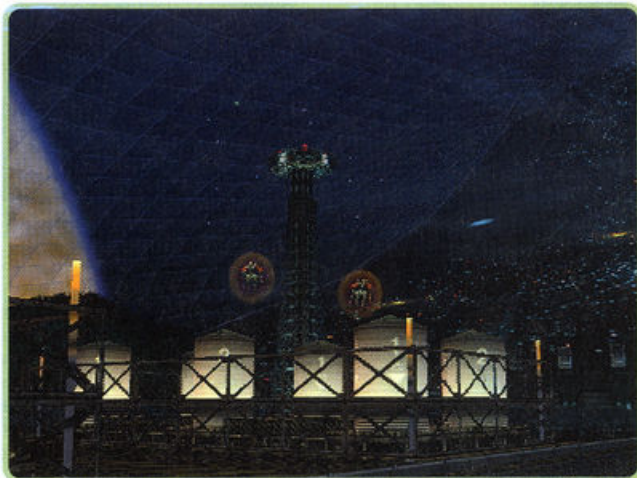
Finalmente siamo riusciti a mettere le mani sul primo codice giocabile in assoluto di Zone of the Enders e, basti dire una cosa, è già incredibilmente fantastico. Senza dubbio le quattro pagine di schermate che abbiamo visto ci hanno già ingolosito, ma, oltre a sembrare un titolo incredibile, è anche veloce e uniforme al punto giusto. Il sistema di controllo richiede un po' di pratica, perché l'area di gioco è realmente 3D e possiamo volare ovunque. Se pensiamo che in fondo non cambia nulla, ci sbagliamo: lo scenario 3D altera realmente il gioco e il sistema di controllo.A volte sentiamo di non avere tutto sotto controllo anche se, in qualche modo, il gioco automaticamente finisce per fare ciò che noi vorremmo e a volte dei combattimenti ci sembrano un po' casuali.

Il marchio Kojima però è sinonimo di scopo e ambizione di gioco senza eguali e il titolo è un vero ibrido: è in parte un gioco di avventura in terza persona ambientato nel futuro, in parte uno sparatutto, in parte un picchiaduro e include persino degli aspetti dei giochi di ruolo. Fantastico! Visto ciò che ci offre non c'è ombra di dubbio che si tratta di uno di quei titoli per PlayStation2 assolutamente imperdibili! Non perdiamo il seguito su ZOE, non appena ne sapremo di più!

CHE SPETTACOLO!

Distogliamo l'occhio per un secondo dalle esplosioni e diamo un'occhiata a questi sfondi fantastici: più dettagli di quanti potessimo aspettarci dalla PlayStation2...

▼ Proprio come una grande arena. Con la differenza che questa è molto meno bella. E più puzzolente.

▲ Ci fa sentire un senso di pace e ci riempie il cuore di gioia, o no?

COM'È LA STORIA ...?

Siamo nel 22° secolo e gli umani hanno colonizzato Marte, mentre da Giove estraggono delle risorse. I minatori – gli 'Enders' – vivono su una stazione spaziale in orbita attorno a Giove chiamata Antilia. Antilia viene conquistata da un branco di militari impazziti che si vogliono impadronire di un robot immenso chiamato Jehuty, che noi controlliamo. Il nostro compito è di respingere le forze nemiche. È un lavoro sporco, ma qualcuno deve pur farlo!

▲ Nel futuro vivremo tutti su Marte, già lo sapevamo, no? Ma cosa facciamo con tutti quei nomi stupidi?

▲ Chiaramente, il vecchio Hideo si è ispirato ai robot Transformer per questo titolo.

▲ Questo è ciò che succede se proviamo a tagliarci i capelli con delle forbici spuntate. Che ci serva di lezione.

BENE > MALE

In grado di diventare la prima applicazione di successo per PS2 a mostrare le potenzialità della nuova console...

Le esplosioni immense non sono tutto: speriamo che non finisca per privilegiare lo stile sulla sostanza.

QUANDO USCIRÀ?

Questo era il primo codice giocabile del titolo, che non uscirà prima di aprile. Significa che c'è ancora molto da fare...

IN USCITA A: GENNAIO | FORMATO: PS2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: TECMO | EDITORE: SONY | CARAT… …AL SHOCK | GENERE: PICCHIADURO | GIOCATORI: 1-2

C'è la possibilità di giocare in squadra, aspetto che sembra ora debbano avere tutti i picchiaduro. Ingegnoso o no?

Dead or Alive 2 Hardcore

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

> Giochiamo in due?

Bisogno di una squadra? Ci sono oltre 70 diversi abiti da prendere, e ne vale davvero la pena. Ovviamente, è più bello sbloccare alcuni abiti che altri.

Ecco Tina nel suo stravagante abito Line Dancer. Splendido per l'Artide!

Questo è l'abito normale di Tina, molto modesto, quasi vivace, dall'aspetto casual.

Nessun guardaroba sarebbe completo senza un costume da gatto.

Pensiamo di essere **dei duri?** Beh, è ora di **dimostrarlo,** Vivi o Morti! Inizia la sfida!

Dobbiamo ringraziare Tecmo per non essersi adagiata sugli allori. Invece di fare una semplice conversione della versione di Dead or Alive 2 per Dreamcast, o, ancora peggio, rifilarci la versione giapponese, si è rimessa al lavoro e ha aggiunto una valanga di nuove caratteristiche, rendendo il gioco "Hardcore".

LOTTA ALLA TEKKEN?

Si tratta sempre di un combattimento con mani e piedi, ma è più ricercato.
La grafica è stata migliorata: si dice che venga usato il doppio dei poligoni e gli effetti di luce fanno concorrenza a Tekken.
Inoltre ha incluso alcuni nuovi livelli, portando il totale delle locazioni a 15.
Cinque di queste possono essere selezionate direttamente per lo scontro a squadre, mentre prima se ne poteva scegliere solo una.
Ci sono alcune nuove proiezioni per le squadre e ulteriori ribaltamenti.
Sono presenti molte più cose da sbloccare, inclusi due personaggi segreti: i due boss Tengu e Beyman che comparivano nel primo Dead or Alive. Ora è anche possibile acquistare dei nuovi abiti che, diciamo la verità, oltrepassano il confine del cattivo gusto.
Infine in questa versione ci sarà una Galleria, una modalità Collection e un registro di tutti i nostri combattimenti. Quando ormai Tekken Tag Tournament sembra sempre più limitato, Dead or Alive, nel suo primo seguito, si riempie di nuove caratteristiche.

Un po' di storia

These guys have also made...

Dead Or Alive	90%
Monster Rancher	74%
Kagero Deception	32%
Decption 3: Dark Delusion	55%
Gallop Racer 2000	77%

> Dalle stalle alle stelle...

Selezionando la modalità Tag possiamo scegliere fra cinque diverse arene. In questo modo possiamo uscire dalla gabbia e muoverci all'aria aperta. Qui avremo un sacco di spazio per usare tutte le tecniche mortali sui nostri avversari

◄ Ecco la bellissima arena Ultimate Fighting.

▼ Ci sono splendidi effetti di luce in questo paesaggio industriale.

"... La grafica è stata migliorata: si dice che venga usato il doppio dei poligoni..."

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Personaggi	12
Personaggi Nascosti	2
Arene	15
Abiti	70+

Sì è vero, possiamo guardare gli slip della ragazza. Ma se siamo così disperati forse è meglio prendersi una rivista.

Colpi acrobatici !

Quando si arriva al combattimento a squadre in Dead or Alive si ottiene molto facendo poco. Rispetto a Tekken, nel quale dobbiamo avere la giusta combinazione di personaggi e combo, tutto quello che dobbiamo fare qui è dare semplicemente due colpetti in avanti per avere dei colpi spettacolari. Un'altra differenza è che entrambi i nostri personaggi compaiono sullo schermo degli stili delle Scuole Rivali per dar luogo a un incredibile combattimento.

▲ Molte delle combo a squadre consistono nel mandare l'avversario in aria così il nostro compagno potrà fargli male.

▲ Ormai non c'è più il dovuto rispetto per le signore, accidenti...

▲ Ecco quella che si può definire una riunione di famiglia con Tina e Bass.

Criceti!

La modalità Storia elimina tutti i trucchetti del combattimento a squadre e ci rimanda al combattimento uno contro uno. Ogni personaggio ha il suo motivo per partecipare al torneo, e la ragione per cui lo fa viene mostrata in brevi filmati durante gli incontri.

▲ Zack non ha una lunga storia, ma gli piacciono Tina e i criceti.

▲ La cantante d'opera Helena è alla ricerca dell'assassino di sua madre.

Pugni e Judo!

Le parate sono una parte fondamentale della tattica di Dead or Alive. È possibile eseguirle facilmente con una semplice pressione dei tasti al momento giusto. In questo gioco non c'è spazio per gli attacchi fatti premendo a caso tutti i pulsanti.

◄ Le parate-reversal sono particolarmente dannose per le ossa. È meglio attaccare cautamente.

Alcune delle parate sono semplicemente delle schivate o dei blocchi che lasciano il nostro avversario scoperto a delle combo mortali.

Che fenomeno!

Si è fatto molto per la grafica seghettata dei giochi della PlayStation2 per renderli paragonabili alla versione per Dreamcast, ma questa versione PAL è davvero impeccabile. Non ci sono angoli troppo evidenti e gli effetti di luce sono superbi, anche paragonati a quelli di Tekken Tag Tournament.

▲ La versione per Dreamcast è un po' più fluida, ma è solo una piccolezza.

▲ Che sia luce naturale o artificiale, tutto appare eccezionale sulla PlayStation2.

Muri! A cosa servono? Apparentemente a molto!

Si è fatto molto per rendere gli ambienti interattivi. Questi non rappresentano una parte fondamentale del combattimento, ma sono un eccellente uso dello spazio. Se qualcosa si trova sulla nostra strada, sia essa una colonna o un muro, diventa trasparente, ma possiamo sempre sbatterci contro la testa di qualcuno.

▲ Essere sbattuti nel posto sbagliato può essere molto doloroso. Accidenti alla gravità!

Sarà meglio che il nostro guerriero non abbia i piedi delicati per affrontare le scale. Sembra proprio Virtua Fighter.

Prime Impressioni

Indeciso fra due bellezze

È difficile giocare a Dead or Alive quando si è degli appassionati sfegatati di Tekken, perché Dead or Alive cerca di farci cambiare idea. È veloce, furioso, ci permette di eseguire combo incredibili senza avere nessuna esperienza e cerca di appassionarci usando il più classico dei trucchi dei videogiochi: donne vestite succintamente. Questa attitudine viene accompagnata da uno stile e da una grafica quasi simile a Soul Calibur. Paragonato alla lentissima versione PAL di Tekken è una vera boccata d'aria fresca, ma c'è della sostanza dietro i fronzoli?
Il complicato sistema di combattimento insito in Dead or Alive viene contrastato dalla facilità delle rovesciate. Un semplice colpetto su un pulsante può trasformare una difesa in attacco, il che significa che ogni lottatore deve attaccare al momento perfetto per non fare la figura dell'imbranato. Tutto questo è molto positivo perché non c'è momento in cui non ci siano delle prese o dei lanci.
Il problema è che il gioco va sempre avanti così. Forse è il più arcade di tutti i picchiaduro 3D, per cui chi è abituato al più riflessivo Tekken avrà una specie di shock e, in un certo senso, avrà meno soddisfazioni. Ci sono tantissime mosse da imparare ma visto che le più spettacolari sono eseguibili facilmente non si sente molto la necessità di migliorare. Peccato, peccato, peccato...

BENE ➤ MALE

Finalmente I giocatori europei hanno un po' di soddisfazione. Non è una conversione PAL mediocre e ci sono nuove caratteristiche.

I nuovi vestiti confinano con l'indecenza, ma non è necessariamente un male.

QUANDO USCIRÀ?

Non è un titolo di punta, ma sarà presente appena vi sarete stancati dei giochi di punta.

IN USCITA A: GENNAIO | FORMATO: N64 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: RARE | EDITORE: NINTENDO | CARATTERISTICHE: EXPANSION PAK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1-4

Bello! Non ci sono abbastanza videogiochi che insegnano le gioie di giocare a carte e di scommettere, aprendo le porte a un vizio completamente nuovo. Coppia d'assi!

Ecco di nuovo il nostro Mumbo con la sua bacchetta. È un po' come una fatina, ma meno affascinante.

Banjo Tooie

NOVITA!... PRIME IMMAGINI... NOVITA!... PRIME IMMAGINI... NOVITA!... PRIME IMMAGINI

L'uscita è stata **rimandata,** perchè **non è facile** tenere il tempo con un Banjo.

Che gioia per i fan del Nintendo 64. Siamo appena riusciti ad arrivare alla fine del nuovo Zelda e ci siamo beccati una bella ramanzina per non aver passato abbastanza tempo con la nostra famiglia durante le vacanze natalizie, che la Nintendo se ne esce con una nuova, stupenda avventura 3D.

Ebbene sì, la più famosa combinazione di un uccello e di un orso di sempre ha fatto ritorno in un'avventura completamente inedita, ricca di nuove caratteristiche e, speriamo, anche di tanto divertimento. Ci saranno ben nove mondi diversi, ognuno col suo boss e con i suoi sottogiochi, 150 diverse locazioni e altrettanti personaggi. Basta aggiungere l'opzione per il multiplayer e la possibilità di usare Mumbo Jumbo per capire come Rare sia stata molto impegnata a sviluppare questo titolo. Il gioco è addirittura compatibile col primo titolo, così potremo raccogliere dei segreti per accedere a zone inesplorate nell'avventura originale.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Perfect Dark	96%
Banjo Kazooie	90%
Goldeneye	93%
Diddy Kong Racing	89%
Blast Corps	82%
Donkey Kong 64	94%

BEAR BACK

Il più grosso cambiamento rispetto al primo titolo è che Banjo e Kazooie non sono più attaccati chirurgicamente uno all'altro, e questo è un bene. Dobbiamo ammettere che prima stavano vicini in modo innaturale, mentre ora è possibile fare esplorare loro separatamente luoghi diversi. Kazooie, ora che si è liberato del peso in eccesso, è libero di svolazzare dove vuole. Questi cambiamenti chiaramente modificheranno il modo di giocare, ma quelli che si sono divertiti con l'originale si troveranno a loro agio. Forse troppo a loro agio. Potremmo dire che l'ultima cosa di cui ha bisogno il Nintendo 64 sono proprio le avventure 3D, visto che ci sono già diversi titoli su questo genere. Sappiamo però che il gioco sarà bello e, anche se il Nintendo 64 è ormai giunto ai suoi ultimi anni, riesce sempre ad avere dei giochi splendidi. Se non ne abbiamo uno andiamo a prenderlo subito. Ora.

Questo seguito non è così diverso, ma è comunque uno dei più belli di Rare.

Kazooie si è liberato dell'orso e ora può esplorare da solo.

> "... Questa avventura **è ricca di nuove** caratteristiche..."

Quanti giochi!

In Banjo Tooie ogni mondo ha i suoi sottogiochi, che non sono solo per noi, visto che possiamo far partecipare anche i nostri amici. All'interno dei livelli nascosti nel multi-player c'è uno sparatutto in soggettiva nello stile di Goldeneye, dove useremo Kazooie come una pistola. Seriamente. È davvero divertente!

Le sfide in multiplayer seguono la scia di giochi come Crash Bash o Mario Party. Sono divertenti prese a piccole dosi.

Il calcia-la-palla in multi player non è certamente ISS, ma è lo stesso divertente.

Ehi, Ehi, Ehi, è Magico!

Lo stregone dall'occhio incavato (o è solo una maschera?) Mambo Jumbo è presente in questo seguito ma, invece di infliggere la sua magia sugli altri, si offre come personaggio con cui giocare. Si comporta più o meno come Banjo, ma è dotato di una bacchetta magica che gli permette di controllare oggetti inanimati per risolvere alcuni enigmi. Non è sicuramente un'aggiunta enorme al gioco, ma ci fa vedere la gioia di Rare a riempire il gioco con nuove sfide e sorprese.

Il primo compito di Mumbo Jumbo è prendere controllo di questa statua per aprirsi una strada attraverso le porte.

Anche se ha un aspetto un po' raccapricciante è comunque dalla nostra parte e collaborerà all'azione in prima persona.

La magia non dura per sempre ma ci dà abbastanza tempo per esaminare le forze dell'oggetto che anima...

BENE / MALE

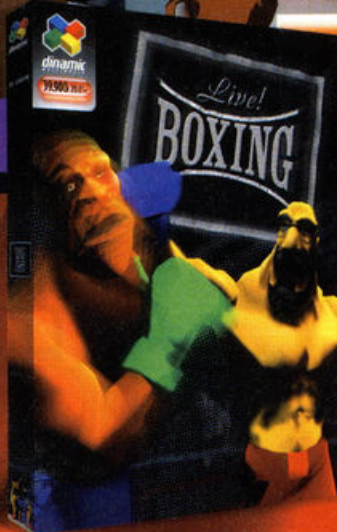
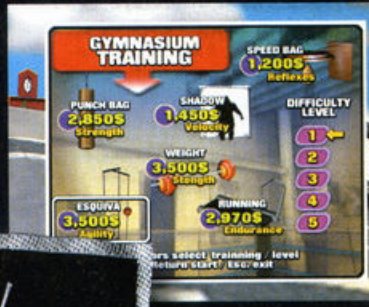
Bene: È un altro regalo di Rare, ricco di segreti e sorprese nascoste.

Male: Purtroppo è l'ennesima avventura 3D, fatta per una console che ne ha già avuto una overdose.

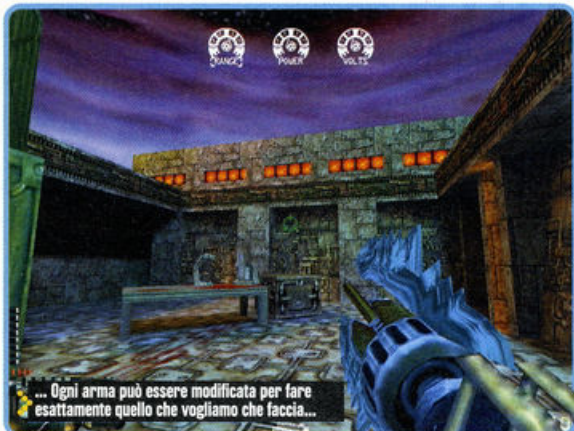
QUANDO USCIRÀ?

L'uscita è già stata rimandata alcune volte. Questa volta è stata ritardata per non metterlo in competizione con Zelda.

Fuori i secondi!

Presentiamo Live!Boxing, il simulatore di boxe piu' spettacolare mai apparso sul mercato
- Sistema esclusivo Real3DCartoon che conferisce al gioco un aspetto grafico eccezionale
- Realismo: grande varieta' di colpi, animazioni e caratteristicche fisiche
- Piu' di 30 diversi pugili con caratteristiche originali
- Training, scommesse, sequenze cinematiche, scenari, multigiocatore in rete locale...

I prodotti Dinamic sono venduti in edicola, grandi superfici e computer shop.

www.dinamic.it |2000

IN USCITA A:	FORMATO: PC	SVILUPPATORE: REWOLF	CARATTERISTICHE: NE...	GENERE: AZIONE 3D
GENNAIO	PREZZO: L. N.D.	EDITORE: SIERRA	ALTRE VERSIONI: NES...	GIOCATORI: 1

... Ogni arma può essere modificata per fare esattamente quello che vogliamo che faccia...

▲ Alcune delle armi sono un po' bizzarre, come questa dentellata.

▲ Sembra di stare nei Marine. Questi ragazzi sono i nostri compagni, e come membri del gruppo dovremo rispettare un rigido codice di condotta: uccidere qualunque cosa.

Gunman Chronicles

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Qui Half Life viene **modificato** oltre ogni possibilità di **riconoscimento. Selvaggio West**, eh?

Gunman Chronicles è un gioco atipico. Non è stato sviluppato da sviluppatori ma... è il prodotto di una comunità di giocatori, acuti disegnatori di livelli, che si sono incontrati su Internet e hanno deciso che volevano scrivere il loro gioco.
Da quel momento Valve, che ha creato Half Life, si è interessata al progetto e ha offerto loro molti soldi per far proseguire il progetto. Il risultato, come possiamo vedere da queste immagini, è spettacolare. Ambientato nel lontano futuro, Gunman Chronicles ci mette nei polverosi stivali di un soldato, il cui pianeta è stato attaccato e depredato da uno sciame di alieni conosciuti come Xenome. Il resto della galassia sta soffrendo una sorte simile, e non è davvero il caso di scherzare. È tempo di prepararsi a far conoscere a Jonny l'alieno un po' della giustizia del Vecchio Testamento.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Half-Life	94%
Swat 3	88%
After Dark	73%
Homeworld: Cataclysm	85%
Lords of Magic	59%
All American Golf	68%

ARMI DEL PARADISO

Per aiutarci, nel gioco è presente una quantità di armi davvero impressionante. Non si è mai visto niente del genere nei vecchi sparatutto in prima persona. Ogni arma può essere modificata per fare esattamente quello che vogliamo che faccia. Ci sono 32(!) diverse variabili con cui trastullarci, compreso il ritorno alla base, il livello di potenza e munizioni auto-propulsive. Caspita, mi sa che staremo alzati a giocarci fino a tardi. Il gioco potrà anche essere ambientato su qualche lontano pianeta, ma lo stile è decisamente quello del selvaggio West con qualcosa di Mad Max. Oltre alle armi e ai giganteschi, terrificanti alieni ci sono anche dei veicoli, ognuno dotato di armi e controlli. Per esempio possiamo entrare in un carro armato e schiacciare i cattivi sotto i cingoli, oppure spiaccicarli contro un muro. Sembra divertente vero? Terremo gli occhi bene aperti su questo titolo.

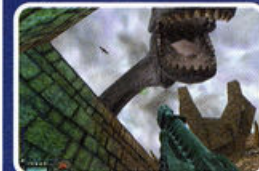
▲ Come per il danno Quad in Quake 3 Arene, i soldati avranno molti power-up.

▲ Questo grosso carro armato non è lì solo per bellezza: possiamo entrarci e guidarlo.

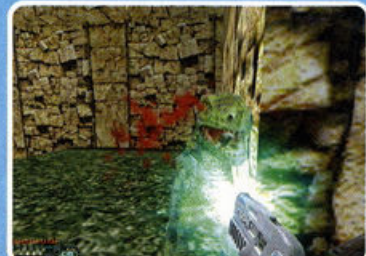
> "... Ogni arma può essere modificata per fare proprio quello che vogliamo che faccia..."

Nemici giganteschi!

Gunman Chronicles ci mette contro alcuni dei più grossi nemici che abbiamo mai visto. Dobbiamo giocare ad Half Life per renderci conto che il motore del gioco è più che adeguato per supportare tali imponenti avversari. Vi ricordate della gigantesca bestia sputafiamme che Gordon Freeman si è trovato a fronteggiare? Non avete ancora visto nulla...

▲ Incontreremo della resistenza da parte di alcuni umani. Dobbiamo mettere da parte un sacco di munizioni per questi individui.

▲ Un morso di quelle mandibole e... buonanotte.

Un incredibile valore aggiunto dei veicoli!

Per ogni sparatutto in prima persona, come Half Life, possiamo scommettere qualunque cosa che ci saranno molte sparatorie. Un tocco di finezza, oltre al fatto che le armi sono completamente modificabili, è che i nemici che incontreremo hanno dei punti particolari dove essere colpiti. Questo implica che reagiranno realisticamente in base al punto del corpo che abbiamo colpito. Prepariamoci a un raccapricciante incontro di amputazioni al piombo e di colpi alla testa...

▲ Vedete questo tipo? Ecco cosa accade se rovesciamo del tè nella casa di un soldato. Siamo stati avvertiti.

▲ Combatteremo sia contro umani sia contro alieni. Basta essere sicuri di puntare la pistola contro quelli giusti.

▲ Accidenti, sembra essere diventato Turok: The Dinosaur Hunter. Meglio usare qualcosa contro le lucertole.

BENE / MALE

Bene: Originale, pieno di azione, e bellissimo. Continuate così.

Male: Immaginiamo che con questo livello di dettagli grafici avremo bisogno di un PC davvero potente.

QUANDO USCIRÀ?

Se tutto va bene avremo una recensione sul prossimo numero. Evviva!

IN USCITA A: FEBBRAIO | FORMATO: DC | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: SONIC TEAM | EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: ONLINE | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: GdR | GIOCATORI: 1-6 miliardi

Mostri. Mostri. Mostri. Ecco i nemici non-giocatori del gioco che dovremo sconfiggere unendoci a una squadra.

Inizieremo con una spada per sostenere i combattimenti, ma, guadagnando esperienza, otterremo delle tecniche magiche.

▲ Ci sono diverse razze di cacciatori e tre gradi diversi. La ragazza sta imparando. Oppure ci sta ingannando.

▲ È un classico gioco di ruolo: ci troviamo un po' svantaggiati e i nemici sono un po' più grandi. L'azione si svolge sempre in tempo reale.

Phantasy Star Online

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI

Dimentichiamoci dei nostri trenini e dei **nostri razzi**, questo gioco ci catapulterà **in una** dimensione spaziale.

La posizione del Dreamcast, nel mercato delle console, è sotto la crescente pressione della PlayStation2 e di altre nuove incredibili console. Sega deve usare il suo jolly per riuscire a mantenere alto l'interesse delle persone e continuare a vendere la sua macchina. Questo significa che la capacità del Dreamcast di connettersi a Internet deve essere migliorata in tempi brevi, specialmente considerando che fra poco uscirà Phantasy Star Online. Per chi non lo sapesse, Phantasy Star era un gioco di ruolo per Master System con dei livelli da esplorare immensi, e che si è guadagnato tre seguiti per il MegaDrive. È stato davvero un grande successo. Ora questa saga intergalattica ritorna con un ambiente completamente 3D e una eccitante dimensione "online".

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Sonic Adventure	86%
Samba de Amigo	89%
Sonic Adventure 2	N.D.

GUERRE MONDIALI

I giocatori di tutto il mondo ora avranno la possibilità di unire le loro forze per sconfiggere qualsiasi minaccia che l'universo di Phantasy Star presenterà loro. L'azione inizia nello spazio, con una misteriosa esplosione sul pianeta Ragol. Inizieremo il gioco come un impiegato governativo, un Cacciatore mandato sul pianeta a investigare, ma non saremo soli, visto che potremo portare con noi alcuni amici. I giocatori europei potranno formare squadre di quattro personaggi da portare nelle varie missioni.

> ... La saga intergalattica in 3D ritorna, e con una dimensione online...

Queste squadre possono essere messe insieme da ogni parte del mondo, nonostante le diverse lingue. Grazie al "World Select System" non ci saranno problemi di traduzione. Utilizzando gruppi di frasi standard e simboli si possono creare discorsi come "andiamo a colpire quel nano alieno". Per tutti quelli che hanno paura di Internet c'è anche la possibilità di giocare non essendo connessi. La giocabilità rimane la stessa, ma avremo l'aiuto del computer. Questa è la grande prova del Dreamcast per vedere se i giochi online sono la strada da seguire per le console. Prepariamoci!

Costruisci!

La parte più importante di Phantasy Star Online consiste nel creare il proprio personaggio. È importante avere un bell'aspetto per impressionare i propri compagni internazionali. Fatto questo abbiamo di fronte il solito gioco di ruolo, dove dovremo guadagnare esperienza e migliorare le nostre abilità per completare l'avventura.

▲ È meglio perdere un po' di tempo per crearci un aspetto unico. Vorremo sembrare affabili per il cyberspazio.

▲ Quella è davvero una grossa spada. Pensavamo che nello spazio ognuno avrebbe avuto fucili laser o cose del genere.

Festa mondiale!

Tutti i personaggi, esclusi i malvagi alieni nemici, saranno partecipanti online. Ognuno rappresenterà virtualmente un altro giocatore chiuso nella sua camera da letto in qualche parte del mondo. La speranza è che le loro varie abilità compensino le nostre, visto che solo unendo i vari talenti sarà possibile proseguire nel gioco.

▲ Una volta che abbiamo messo insieme una squadra bisogna andare a cercare un po' d'azione. O aspettare che sia un po' d'azione a trovarci...

È meglio unire le abilità della squadra per massimizzare il potenziale di combattimento.

BENE / MALE

☺ Il primo gioco online per il Dreamcast per il quale diventare veramente ansiosi, e la possibilità di farsi degli amici internazionali.

☹ Il modem a vapore a 56k del Dreamcast avrà la capacità di gestire tutti questi combattimenti online?

QUANDO USCIRÀ?

L'uscita in Giappone è prevista per questi giorni, ma noi dovremo aspettare un po' di più.

IN USCITA A: GENNAIO | FORMATO: PS2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: EA | EDITORE: EA | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: PC, PS, GBC | GENERE: GUIDA | GIOCATORI: 1-4

Ecco un bell'esempio di guida. Non è TOCA, ma preparatevi a impegnarvi.

Fortunatamente non si vedono le pubblicità delle sigarette, ma è possibile ammirare tutti i dettagli del logo sul casco del guidatore.

Finalmente una foto del gioco che ci porta dritti nel cuore dell'azione. Con la PlayStation2 proveremo realmente la sensazione di velocità.

F1 Championship Season 2000

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

La stagione è **finita** ma non dobbiamo essere **precipitosi**: ecco la nostra **possibilità** di **vincere il** nostro **mondiale.**

Quando Grand Prix 3 è uscito per il PC ha posto un nuovo standard per i giochi di Formula 1. È stato il gioco a cui venivano paragonate tutte le altre simulazioni. È riuscita EA a raccogliere il guanto della sfida e a creare un altro precedente? La semplice risposta è: no. E buon per lei, diciamo. Ci sono molti tifosi di Formula 1 che non hanno la resistenza e i riflessi di un guidatore di Formula 1 e, decisamente, non hanno la pazienza o il tempo richiesti da un gioco come Grand Prix 3. Tuttavia desiderano lo stesso credere di essere Eddie Irvine e provare l'orgoglio di vincere un Gran Premio virtuale. Per questo motivo EA, nella sua infinita saggezza, ha creato un gioco molto più arcade. Non sarà sicuramente come Ridge Racers, ma gli sviluppatori sono stati molto più indulgenti con quelli che guidano con due piedi sinistri. Per esempio, se urtiamo contro un angolo e accidentalmente finiamo in un prato non inizieremo a girare su noi stessi senza controllo, ma semplicemente rallenteremo.

ESALTAZIONE UFFICIALE

Anche se sono stati indulgenti sulla guida non hanno tralasciato i dettagli. Si sono dati da fare per raccogliere qualunque cosa fosse "ufficiale" e la hanno usata per produrre qualcosa.
C'è stato il supporto tecnico dalla Arrows e i motori sono stati creati da un ex progettista di F1. Per ottenere la perfezione si sono poi rivolti alla Benetton. I 22 uomini del pit stop si sono prestati a sequenze in motion capture per ricreare tutta la sezione di fermata ai box. Uniamo tutto questo lavoro alla capacità di maneggiare la grafica della PlayStation2 e dovremmo essere felici.

> ... Ci sono molti tifosi di F1 che non hanno il tempo per giocare a GP3...

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Fifa '98	68%
Fifa '99	90%
NBA Live 2000	86%
Fifa 2000	78%
Super Bike 2000	58%

Scricchiolii!

Anche se il gioco tende a essere un po' arcade, è presente una grossa parte di simulazione. Questo significa che se la nostra macchina urta qualcosa, si danneggerà, proprio come nella vita reale! Nonostante non raggiunga il livello di TOCA, ci insegnerà a essere prudenti e a non andare a sbattere.

Dovremo abituarci a deterioramenti e squarci delle nostre gomme, visto che EA vuole farci vedere le animazioni ai box.

La rappresentazione dei danni alla macchina va dalla scomparsa dei disegni sulla carrozzeria ai pezzi che volano via...

Più nomi famosi che in un elenco del telefono!

Alla Electronic Arts adorano i dettagli, e non possono permettere a chiunque di gingillarsi con le viti e i bulloni della loro ultima simulazione sportiva: a farlo ci deve essere il personaggio ufficiale. Ecco perché per posizionare la telecamera che riprende i replay si sono rivolti al regista di fama mondiale delle gare di Formula 1 Keith McKenzie.

I replay cercano di riprodurre la qualità granulosa della televisione, più o meno come accadeva in Moto GP.

Electronic Arts punta a portare la qualità visiva a più alti livelli, unendola con una giocabilità accessibile.

BENE / MALE

Un livello di dettaglio sbalorditivo in una console che già di suo è eccezionale dal punto di vista grafico.

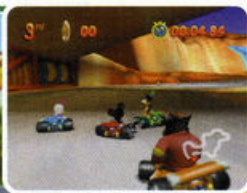
Gli appassionati veri di Formula 1 potrebbero trovarlo un po' troppo poco realistico...

QUANDO USCIRÀ?

Sarà già nei negozi mentre leggiamo queste righe...

THE SETTLERS® IV
Non appena hai iniziato
a padroneggiare le arti della guerra...
gli dei hanno cambiato le regole.
LEADER
www.leaderspa.it
Blue Byte
www.bluebyte.net

IN USCITA A: ORA | FORMATO: N64 | PREZZO: L. 129.900 | SVILUPPATORE: RARE | EDITORE: NINTENDO | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: : NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-4

Al contrario di Disney Adventure Racing per PlayStation, in questa ci sono personaggi dei quali abbiamo sentito parlare

▲ È grande Topolino. Parla più forte di tutti gli altri perché ha una voce stridula.

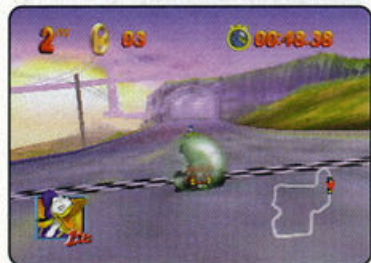
▲ Se vogliamo giocare un po' da soli possiamo provare l'opzione Time Trial.

Mickey's Speedway USA

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Urrà! Il più famoso topo **del mondo** è tornato **nella mischia dei videogiochi**... e questa volta ha delle **ruote**.

> È come guidare la bicicletta!

Se non abbiamo giocato con dei titoli di mini-corse ultimamente non c'è da preoccuparsi, tutto sarà familiare.

▲ Usare i power up e le armi è semplice. Richiamiamo o lanciamo oggetti contro gli avversari.

▲ Le sbandate sono d'obbligo se vogliamo essere competitivi durante la gara. È un problema di tempismo.

▲ I primi circuiti sono abbastanza semplici, ma presto si fanno insidiosi, con molti salti nel vuoto e ponti pericolosi.

Wow! Una collaborazione fra Disney e Nintendo. È un incontro paradisiaco o faranno qualcosa di così mieloso da farci cadere i denti?
Questo sarebbe potuto accadere, ma al suo sviluppo ha lavorato la Rare, per cui sarà sicuramente appetibile, se non addirittura speciale.
Si tratta di una mini corsa automobilistica che ha personaggi del calibro di Paperino, Pippo, Minnie e, ovviamente, il topo, Topolino. La storia è semplice: è stato rapito Pluto per il suo collare di diamanti.
A parte il fatto che Topolino meriterebbe di perdere il diamante se è tanto sciocco da metterlo al collo del suo cane, insieme ai suoi amici dovrà attraversare l'America per recuperare il prezioso e Pluto.

> ...Anche se già visto contiene molte più cose divertenti di Ferrari 355

DIVERTIMENTO DA CORSE

Anche se tutto questo è molto interessante non c'è dubbio che si tratti di una combinazione fra Mario Kart 64 e Diddy Kong Racing.
Non è un gioco molto originale, ma si tratta di più di un semplice esercizio per perfezionare gli elementi di questo genere, come la grafica o la guida, in più dà la possibilità, a tutti quelli che trovano sia divertente, di manovrare Topolino. Di conseguenza non ci sono molte sorprese nelle impostazioni del gioco. Ci sono cinque circuiti da Gran Premio sparsi in tutti gli Stati Uniti, e ognuno è costituito da tre piste. Se riusciamo ad avere un buon piazzamento in queste gare viene sbloccato un quarto circuito e se raccogliamo abbastanza bonus ne sblocchiamo un quinto. Abbiamo poi la possibilità di giocare in multi player, aspetto che dà nuova vita al gioco, e una modalità "Challenge" che è identica al "Battle Mode" di Mario Kart con in più i fumetti. Considerando che Mario Kart 64 ha ormai cinque anni, forse è giunto il momento di rivitalizzare i giochi di mini-corse sul Nintendo 64. È una cosa già vista, ma sicuramente contiene molte più cose divertenti di Ferrari 355.

I dettagli della grafica sono davvero un bel passo in avanti rispetto a Mario Kart e Diddy Kong Racing.

Un po' di storia
Della stessa casa

Gioco	Voto
Goldeneye	93%
Jet Force Gemini	91%
Donkey Kong 64	94%
Banjo Kazooie	90%
Diddy Kong Racing	89%
Perfect Dark	96%

> Fallo o muori!

È con il multiplayer che questo tipo di giochi diventa davvero divertente, e Mickey Speedway USA non fa eccezione a questa regola quando si gioca in quattro. Il suo fascino viene aiutato dal fatto che c'è un discreto arsenale di armi dal quale scegliere, comprese mazze da baseball, nubi di pioggia e aeroplanini radiocomandati.

▲ Nel multiplayer a due possiamo andare all'azione della corsa o alla tensione del combattimento dell'arena.

▲ Il vero odio che esiste fra due buoni amici quando si tratta di giocare l'uno contro l'altro deve essere provato per poterci credere.

BENE > MALE

Il meglio di Mario Kart e Diddy Kong Racing messo in un solo, grande gioco.

È un gioco di mini-corse che si è già visto un sacco di volte e, ancora peggio, è stato fatto dalla Disney.

> QUANDO USCIRÀ?

Arriva con tutta la foga natalizia, quindi magari sarà con noi... ehm, ora.

TISCALI VOISPRING.

DA OGGI USI INTERNET PER TELEFONARE GRATIS.

PER LA PRIMA VOLTA IN EUROPA, UN SERVIZIO COMPLETO E GRATUITO DI TELEFONIA INTERNET.

800 91.00.91
Servizio Clienti

Voispring è un servizio di telefonia che permette di usare il computer collegato a Internet come un normale telefono per fare e ricevere telefonate gratuite.
Con Tiscali Voispring hai:

1. Telefonate gratuite: mentre sei collegato a Internet con qualsiasi provider puoi chiamare gratis qualunque telefono della rete fissa, sia in urbana che in interurbana.

2. Seconda linea virtuale gratuita: un numero aggiuntivo sul quale puoi ricevere le telefonate anche mentre la tua linea è occupata perché navighi in Internet.

3. Trasferimento di chiamata gratuito: permette di trasferire, verso qualunque telefono della rete fissa nazionale, le telefonate in arrivo.

4. Segreteria telefonica gratuita: consultabile via Internet come un qualsiasi messaggio di posta elettronica.

Con Voispring, Tiscali firma la nuova rivoluzione della rete: il primo servizio completo e gratuito di telefonia Internet in Europa.

Chiedi subito l'attivazione gratuita di Voispring all'indirizzo: www.voispring.com

TISCALINET.it

GAMES MASTER PRESENTA:

TUTTO SULLA PLAYSTATION2

Ecco tutto ciò che serve sapere sul lancio europeo della PlayStation2! Non sappiamo cos'è la banda larga? Ci domandiamo perché il disco non cade se mettiamo la console in verticale? Qui troveremo tutte le risposte!

CRONOLOGIA

Ecco un riassunto degli avvenimenti più importanti seguiti all'annuncio del lancio europeo.

2 marzo 1999
Annunciata la PlayStation2! La console non si vede, ma i video sono sbalorditivi.

13 settembre 1999
Sony svela la forma della PlayStation2 e i propri piani per il lancio.

4 marzo 2000
PlayStation2 lanciata in Giappone! A migliaia fanno la fila tutta la notte per averne una.

28 aprile 2000
Sony comunica di aver venduto 1,41 milioni di PlayStation2 in Giappone.

10 maggio 2000
Svelati i piani per il lancio in Europa e Stati Uniti, previsto per il 26 ottobre e in seguito rimandato per l'Europa. I modelli non giapponesi della console disporranno di una presa per il collegamento di un disco rigido e di un dispositivo a banda larga.

COSA C'È NELLA SCATOLA?

Ecco cosa troveremo tra il polistirolo, insieme alla nostra fiammante PlayStation2 e al relativo DualShock 2, dopo aver scartato la nostra agognata confezione.

L'elegante scatola blu contiene la PlayStation2, il DualShock 2 e gli altri oggetti sotto elencati. Aprendola noteremo che la disposizione degli oggetti è simile a quella della PlayStation originale: il coperchio superiore ospita il joypad e i cavi, mentre sotto c'è la console.

CAVO DI ALIMENTAZIONE

Ha perfino gli spinotti! Colleghiamolo e la nostra PlayStation2 prenderà vita!

CAVO AV

Il modello europeo della PlayStation2 ha un cavo SCART come standard. Potremo quindi goderci immediatamente la potenza della nostra nuova console. Chi possiede un arcaico televisore privo di ingresso SCART dovrà acquistare un cavo RF opzionale.

DISCO DEMO

Ah! Diversamente dagli utenti giapponesi e americani, noi europei abbiamo un CD demo incluso nel prezzo. Il contenuto non ci è ancora noto, ma si tratterà con tutta probabilità di demo giocabili e filmati di giochi.

MANUALE

Solo un pazzo si darebbe la pena di leggerlo prima di accendere la sua fantastica PlayStation2. Potremo dargli un'occhiata più tardi e dimenticarlo nella scatola per sempre.

MODULO DI GARANZIA

Non buttiamolo! Come nel caso della prima PlayStation, Sony invierà CD di demo e omaggi esclusivi a tutti coloro che lo rispediranno.

GLI ACCESSORI?

DUAL SHOCK

I nostri vecchi joypad per PlayStation vanno bene, ma per i pulsanti analogici ci servirà un Dual Shock 2.

Ecco tutti i classici pulsanti neri... ma sono analogici, compresi quelli laterali!

MULTITAP

Ci va di giocare a TimeSplitters in quattro? Allora ci serve uno di questi aggeggi. I vecchi Multitap per PlayStation non sono supportati. Il nuovo modello presenta gli stessi quattro joypad e un ingresso per memory card.

Ha le stesse funzioni di quello vecchio, ma... ehi, adesso è tutto nero!

CAVI

La nostra TV è vecchia e priva di presa SCART? Ci serve un cavo RF, allora. Abbiamo un bel televisore con ingresso S-Video o S-VHS? Con meno di 100.000 lire possiamo acquistare un cavo S-Video, ma non otterremo prestazioni particolarmente superiori a quelle del cavo SCART fornito con la console. Se romperemo il cavo SCART potremo acquistarne uno nuovo per la stessa somma.

MEMORY CARD DA 8 MB.

Una di queste ci servirà senz'altro. Purtroppo non potremo salvare i nostri giochi per PlayStation2 sulle nostre fedeli memory card per PlayStation: la nuova console utilizza esclusivamente queste schede otto volte più capaci. Se questo può consolarci, il sistema di compressione è il MagicGate di Sony, che tutti i giganti giapponesi della tecnologia stanno impiegando per dispositivi di ogni tipo, dalle videocamere ai Walkman con memoria.

SUPPORTI VERTICALI E ORIZZONTALI

Non c'è molto da vedere, qui. Sono solo pezzi di plastica nera con attaccati pezzi di plastica blu. D'accordo, i giocatori più prudenti opteranno forse per il supporto verticale, che impedisce alla PlayStation2 di cadere distruggendosi. D'altra parte la console è già abbastanza stabile: noi non abbiamo ancora rotto la nostra. A che serve, però, il supporto orizzontale? Meglio usare i soldi per acquistare giochi, joypad e DVD.

CRONOLOGIA

1 giugno 2000 Per fare fronte alla domanda, Sony costruisce un nuovo stabilimento per la produzione della PlayStation2.

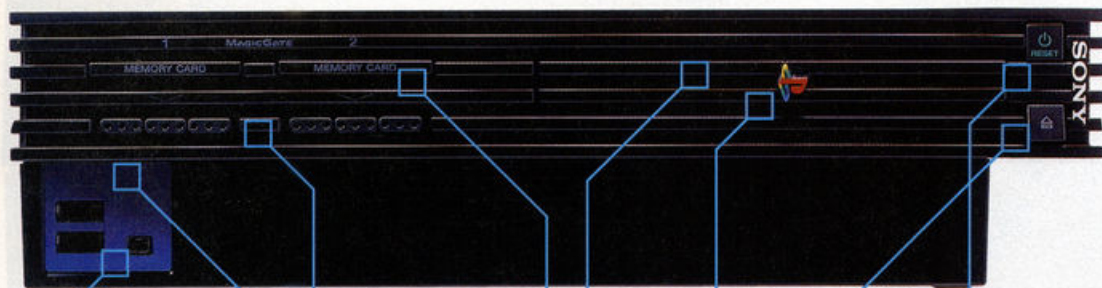
8 giugno 2000 Presentazione dell'unità Hard Drive Disk con capacità a banda larga incorporata.

1 agosto 2000 Tre milioni di PlayStation2 vendute in Giappone.

26 ottobre 2000 Lancio negli USA. Folle intere si accampano di notte per acquistare la PlayStation2.

24 novembre 2000 Lancio della PlayStation2 in Europa. A migliaia si accampano fuori dai negozi. Notizie di rivolte. In tutta Italia si registrano file di persone fuori dai centri commerciali e dai negozi specializzati fin dalle 7 del mattino...

DI FRONTE

COSA FA COSA?

INGRESSO I
Alias Firewire o IEEE1394. È piccolo, ma consente il passaggio di enormi quantità di dati da e per videocamere, telecamere digitali, lettori MP3 e altre PlayStation2.

INGRESSI USB
Sono presenti su tutti i moderni PC. Mouse, tastiere e stampanti vanno collegati qui. Non potremo però utilizzarli fino a quando appariranno i primi giochi il cui programma supporterà l'opzione USB. Unreal Tournament dovrebbe essere il primo gioco compatibile con mouse USB.

INGRESSI MEMORY CARD
Sono identici a quelli della PlayStation, compreso lo sportello a molla che protegge i componenti interni dalla polvere e dai corpi estranei.

INGRESSI JOYPAD
Sono solo due, per limitare il costo della console. Per giocare in quattro con titoli tipo TimeSplitters ci servirà un Multitap per PlayStation2. Con due Multitap potremo giocare in otto.

SIMBOLO
È il caro vecchio simbolo della PlayStation... ma c'è un segreto. Possiamo anche osservarlo di lato, cioè con la parte destra verso l'alto, se preferiamo tenere la nostra PlayStation2 in posizione verticale.

ALLOGGIAMENTO CD
I giochi vanno qui dentro! Lo sportello scivola all'esterno, accoglie il nostro CD, DVD o disco per PlayStation2 e rientra quando premiamo nuovamente il tasto. Ecco perché il disco non cade quando la console viene messa in posizione verticale: il merito è di una scanalatura che lo mantiene al suo posto.

PULSANTE RESET
Lo premeremo molto spesso... Il tasto RESET cancella la RAM della PlayStation2, caricando il disco contenuto nell'alloggio. È molto più raffinato che azionare l'interruttore sul retro della console, no? Tenendo premuto il pulsante per un secondo metteremo la PlayStation2 in pausa. La luce rossa indica che la console è ferma, mentre la luce verde indica che è attiva.

PULSANTE DI APERTURA
Potremmo stare secoli ad ammirare questo delizioso bottoncino blu dalla forma elegante che, prevedibilmente, serve per aprire e chiudere lo sportello del CD.

Voltiamo pagina per ammirare l'aspetto della PlayStation2 sulla nostra TV!

IL JOYPAD

È identico al Dual Shock originale, ma nero e con un'aria molto più scattante. Ci sono tutti i nostri pulsanti.

Cosa c'è di tanto speciale nei pulsanti analogici?
Diversamente da quelli del vecchio Dual Shock, che erano "accesi" o "spenti", questi pulsanti rilasciano quantità diverse di energia a seconda della forza con cui li premiamo. Sono in grado di riconoscere ben 256 livelli di pressione! Per ora solo Pool Master li utilizza pienamente, ma Gran Turismo 3 supporterà accelerazione e freni analogici.

▲ Se funziona, perché cambiarlo? Sony ha conservato il Dual Shock per la PlayStation2.

PARLIAMO DI DVD?

Potremo vedere film in DVD?
Le PlayStation2 europee sono in grado di leggere film in DVD fin da subito. Noi non dovremo che procurarci popcorn, patatine o dolci vari.

Come funziona la riproduzione DVD?
Mentre nel caso della console giapponese il programma per la lettura dei DVD è fornito su disco e deve essere scaricato su una memory card, i modelli americano ed europeo hanno tale funzione incorporata. Evviva!

Calma, però: a differenza dei giapponesi, noi non abbiamo una memory card in regalo e dovremo sborsare qualche lira in più.

La console leggerà DVD di ogni provenienza?
No. La prima infornata di PlayStation2 giapponesi conteneva un trucco che consentiva la lettura di DVD americani, ma tale trucco è stato eliminato e non è presente nei modelli europei.
Se scopriremo uno stratagemma, non mancheremo di comunicarlo.

Com'è la qualità della riproduzione?
Non male. Se siamo abituati alle videocassette ci sembrerà splendida. Se invece possediamo già un lettore DVD da 3 milioni di lire e un televisore da urlo, potremmo rimanere delusi. In sostanza, la qualità è quella di un lettore DVD da un milione circa: non c'è male.

▲ Le funzioni DVD della PlayStation2 sono state presentate in Giappone con la pubblicazione di The Matrix.

▲ Curiosità: i dischi per PlayStation2 sono blu, quelli per PlayStation neri e i DVD color argento.

▲ La qualità della riproduzione è pari a quella di un lettore DVD di fascia media. Spiacenti per il film.

I FATTI

Quanto è grande?
Dimensioni:
Larghezza 301 mm, profondità 178 mm, altezza 78 mm. Non è piccola.

Quanto pesa?
2,1 kg: è piacevolmente pesante.

Che dischi legge?
CD-ROM blu per PlayStation2, DVD-ROM color argento, CD-ROM neri per PlayStation, CD audio e DVD video. Insomma, li legge tutti!

Quali sono i dati tecnici della PlayStation2?
CPU: 128 Bit Emotion Engine
Velocità del sistema: 294,912 MHz
Memoria principale: Direct RDRAM
Dimensioni memoria: 32 MB

Grafica: Sintetizzatore grafico

2001
Sarà un anno difficile per la PlayStation2, con le nuove console di Nintendo e Microsoft in arrivo. La console Sony dovrà affrontarle con l'attesissima rivoluzione a banda larga e con giochi davvero memorabili: ecco i 10 preferiti di Games Master...

GENNAIO 2001
Gran Turismo 3
Il miglior gioco di corse di tutti i tempi?

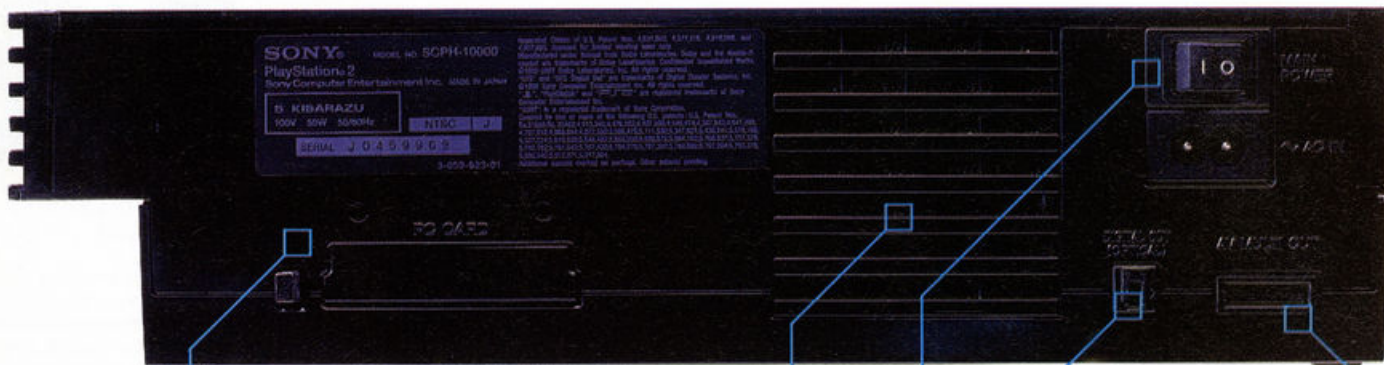
21 MARZO 2001
Lancio del Game Boy Advance in Giappone. In Europa e USA arriverà in luglio.

ESTATE 2001
The Bouncer
Uscita dell'epica avventura di Square in Europa.

Wipeout Fusion
Arriva il gioco di corse Sony della nuova generazione.

Final Fantasy 10
Diventerà subito il più venduto dei titoli per PlayStation2?

IL RETRO

COSA FA COSA

INGRESSO ESPANSIONI

Nel punto in cui le PlayStation2 giapponesi hanno il normale ingresso PCMCIA dei PC, i modelli europei ed americani hanno un enorme ingresso per le espansioni. Togliendo il coperchio di plastica vedremo infatti un vasto spazio vuoto. Qui, un giorno, potremo inserire il nostro disco rigido e il dispositivo a banda larga, mentre i poveri giapponesi dovranno tenerlo all'esterno.

Lo slot di espansione in tutto il suo splendore.

VENTOLA

A volte la vecchia PlayStation si surriscaldava molto e c'erano casi in cui, dopo un'intera giornata di giochi, si affaticava al punto da non caricare più le sequenze filmate. A tenere fresca la sua sorellina, invece, ci sarà un massiccio ventilatore da 5 cm, molto più silenzioso di quello del Dreamcast.

INTERRUTTORE

Serve per accendere e spegnere la console e si trova appena sopra la presa di alimentazione. Dovremo azionarlo all'inizio e alla fine di ogni sessione di gioco; per passare da un gioco all'altro, basterà un colpetto al tasto RESET.

USCITA DIGITALE

In passato si trovava solo sul retro dei lettori DVD e dei più costosi lettori CD: questa uscita trasmette un suono digitale pulitissimo ai sistemi di diffusione Dolby Digital Surround. I fanatici dell'alta fedeltà saranno felici di apprendere che la PlayStation2 supporta il Dolby Digital Surround 5.1 e la tecnologia DTS. Agli altri basti sapere che il suono è fantastico!

USCITA AV

È identica a quella sul retro della PlayStation. Qui vanno inseriti i cavi AV SCART, RF o S-Video. Andranno bene anche quelli della nostra vecchia PlayStation. Se vogliamo il meglio dalla nostra PlayStation2, l'ideale sono i cavi SCART o S-Video. Se sul nostro televisore mancano le relative prese, dovremo accontentarci del cavo RF. Oppure, potremmo scambiare di nascosto il nostro vecchio televisore con quello bello che sta in salotto...

I GIOCHI PER PLAYSTATION

Le vaste texture di Metal Gear Solid beneficeranno senz'altro del passaggio alla PlayStation2. Viste da vicino, infatti, hanno un aspetto irregolare.

La funzione Smoothing sfuma le texture, rendendo più eleganti personaggi e ambienti di gioco.

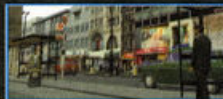
La PlayStation2 è in grado di leggere i giochi per PlayStation?
Sì. All'interno della PlayStation2 c'è un'intera PlayStation ridotta ai minimi termini! Potremo gustare versioni "potenziate" dei nostri giochi preferiti.

In che senso "potenziate"?
In due sensi. La funzione Disc Speed velocizza i tempi di caricamento di circa un terzo, in misura variabile a seconda del gioco. C'è poi la funzione Smoothing. La PlayStation2 filtra le texture dei poligoni dei modelli: i giochi con texture grandi, quindi, avranno un aspetto notevolmente migliore.

BANDA LARGA: COS'È?

La PlayStation2 non ci permetterà di collegarci a Internet o di spedire e-mail. Sony ha infatti deciso di scartare la connessione via modem in favore di un sistema definito banda larga.

Che cos'è?
Molto semplicemente, un sistema digitale e rapidissimo per collegare la nostra PlayStation2 con il mondo esterno. Niente più tempi di attesa per la connessione: potremo scaricarci un film da 90 minuti di qualità DVD nello stesso tempo necessario per accendere un PC. In termini di giochi, potremo partecipare a sfide di gruppo in rete

CRONOLOGIA

The Getaway
Un rivale per Driver atteso per luglio.

Silent Hill 2
Sembra già terrificante!

Onimusha Warlords
Resident Evil di Capcom in salsa di samurai.

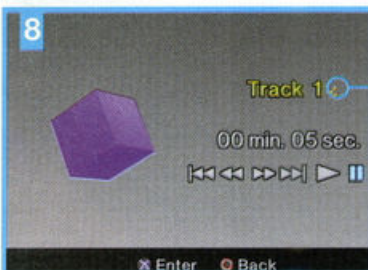
Lara nella nuova generazione!
Imminente sbarco di Lara sulla PlayStation2!

Il lancio dell'Xbox di Microsoft
Il rivale della PlayStation2 è atteso per la fine del 2001.

Signori, il Gamecube di Nintendo!
La casa di Mario a 128 bit potrebbe uscire da noi a fine 2001.

LA PARTENZA?

Ecco cosa accade quando accendiamo la nostra PlayStation2.

1. La schermata introduttiva è davvero entusiasmante.
2. I giochi per PlayStation2 si caricano automaticamente.
3. Configurazione di sistema.
4. Regolazione della velocità, eccetera, eccetera.
5. Regolazioni dei giochi.
6. Accesso ai CD, DVD e card.
7. Il contenuto della memory card.
8. Questa è la schermata del lettore CD.

▲ La schermata introduttiva della PlayStation2 cambia in funzione del contenuto della nostra memory card!

senza il minimo rallentamento e acquistare i giochi scaricandoli da Internet, senza passare per i negozi.

Allora, la PlayStation2 ha un sistema a banda larga incorporato?
No. Dovremo acquistare un'espansione separata, che dovrebbe essere disponibile tra un anno circa.

In definitiva, allora, niente Internet?
No, a meno che qualcuno realizzi un modem USB collegabile con la PlayStation2. Anche in questo caso, però, il produttore avrà bisogno di un programma di navigazione apposito, che dovrà essere approvato da Sony come qualsiasi altro disco per PlayStation2.

COME PROCURARCENE UNA?

Come possiamo procurarci una PlayStation2?
Buona domanda. Quando uscirà questo numero la PlayStation2 sarà già in vendita in Europa, ma non sarà facile metterci sopra le mani.

Non basta comprarla in un negozio?
Difficilmente basterà entrare in un negozio con un i soldi in mano per portarsi a casa una PlayStation2. Mentre scriviamo la richiesta è elevatissima. Passate le feste natalizie però la situazione dovrebbe stabilizzarsi completamente.

▲ Potrebbe essere difficile vedere molto presto le PlayStation2 sugli scaffali dei negozi. Qui a sinistra vediamo un modulo di prenotazione della PlayStation2 utilizzato in Gran Bretagna.

I FATTI

Velocità: 147,456 MHz
VRAM Cache incorporata: 4 MB

Sonoro: SPU2 + CPU
Numero voci: 48 ch + software
Memoria audio: 2 MB
IOP: Processore I/O
Nucleo CPU: PlayStation CPU+
Velocità: 33,8688 o 36,864 MHz, regolabile
Memoria IOP: 2 MB

Di che potenza di gestione dei poligoni stiamo parlando?
La PlayStation2 è in grado di spostare 25 milioni di poligoni al secondo con mappatura delle texture, Gourad shading, Z-buffer, luci e mip-mapping. Sembra tutto molto complicato, ma non sono che le definizioni tecniche degli effetti grafici che vediamo in qualsiasi gioco decente.

Qual è la potenza delle altre console?
PlayStation: Circa 360.000 poligoni al secondo
Nintendo 64: Circa 150.000
Dreamcast: Circa 3 milioni
PlayStation2: Calcolabile intorno a 25 milioni
Gamecube: Circa 6-12 milioni. Nintendo sostiene che questa è la cifra più indicativa per le prestazioni effettive nei giochi rispetto agli altri numeri diffusi dalla società.
Xbox: Microsoft parla di 100 milioni di poligoni al secondo.

Quanto è veloce la PlayStation2 rispetto ai suoi rivali?
PlayStation: 33,86 MHz
Nintendo 64: 93,75 MHz
Dreamcast: 200 MHz
PlayStation2: 300 MHz, per la precisione 294,912
Gamecube: 400 MHz
Xbox: 733 MHz

Quanta memoria ha rispetto alle altre console?
PlayStation: 2 MB più 1 MB di RAM video e 512 kb di RAM audio
Nintendo 64: 4 MB più altrettanti di Rambus D-RAM espansibili a 8 MB
Dreamcast: 16 MB più 8 MB di RAM video e 2 MB di RAM audio
Gamecube: 24 MB di 1T-SRAM principale, 16 MB di DRAM principale a 100 MHz e 3 MB di 1T-SRAM incorporata nel processore grafico
PlayStation2: 32 MB di Direct Rambus RAM principale, 4 MB di DRAM incorporata nel processore grafico
Xbox: 64 MB di RAM, con struttura di memoria unificata

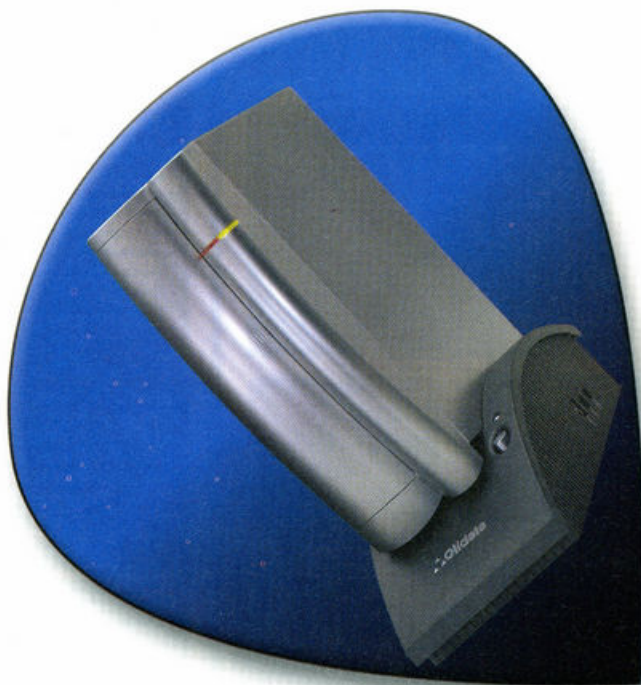
OK. Sentiamo questa: quanti transistor ci sono nella PlayStation2?
Facile: 43 milioni! Almeno, l'ultima volta che li abbiamo contati...

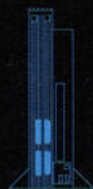
Metal Gear Solid 2
Un gioco attesissimo che potrebbe uscire nel 2001.

Disco rigido in Giappone.
Sarà l'esordio della banda larga?

Resident Evil Online
Resident Evil a più giocatori via Internet? Interessante!

Rete a banda larga in Europa?
Sony prevede che la connessione a banda larga sarà disponibile alla fine del 2001. Speriamo bene...

La Fortuna di avere un Olidata.

Alicon3 con Processore Pentium® III di Intel® include Windows® Me il nuovo sistema operativo ideale per il PC di casa.

800-012032
www.olidata.it

TEKKEN TAG TOURNAMENT
SILENT SCOPE
TIMESPLITTERS
FANTAVISION

RIDGE RACER 5
READY 2 RUMBLE
DYNASTY WARRIORS 2
ISS•SSX

GAMES MASTER
GUIDA AL LANCIO

LA PLAYSTATION2 È ARRIVATA!

TEKKEN TAG TOURNAMENT

King of Iron Fist ritorna con tutti i lottatori, una grafica stupefacente e un sotto-gioco segreto di bowling!

Pag. 036

Pag. 042

TIMESPLITTERS

Uno sparatutto pieno d'azione creato dagli autori di Goldeneye.

Pag. 040

READY 2 RUMBLE ROUND 2

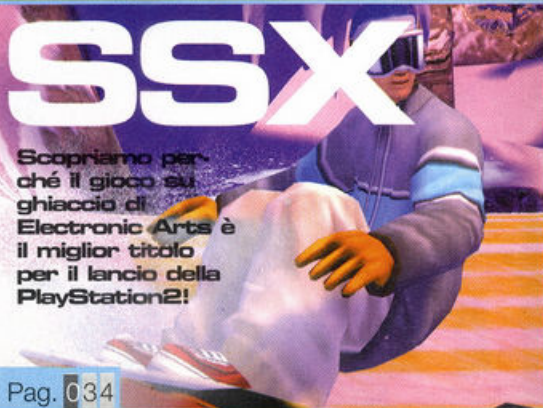
Vai Michael, colpiscili in nome della grande PlayStation2!

Pag. 037

ISS

Il miglior gioco di calcio si trasferisce sulla PlayStation2 a 128 bit!

RIDGE RACER 5

La famosa serie di corse di Namco sulla PlayStation2! Abbiamo la recensione definitiva!

Pag. 038

SSX

Scopriamo perché il gioco su ghiaccio di Electronic Arts è il miglior titolo per il lancio della PlayStation2!

Pag. 034

...MA A CHE COSA GIOCHEREMO?

È qui! La PlayStation2, la più potente console di sempre finalmente è arrivata nei negozi. Una veloce occhiata agli stracolmi scaffali del nostro negozio di fiducia basta a farci capire che la PlayStation2 ha la più grande linea di titoli di lancio nella storia delle console. Il che lascia solo una domanda: a che cosa giocheremo? Ci siamo chiusi nei nostri uffici con una PlayStation2 PAL, una gigantesca televisione e tutti i titoli di lancio che siamo riusciti a prendere. Siamo usciti, sbattendo gli occhi, dopo due settimine, per creare la nostra guida definitiva ai titoli di lancio per la PlayStation2. Non compriamo un gioco per la PlayStation2 fino a che non l'abbiamo letta!

I GIOCHI

Un'occhiata ai titoli di lancio!

MIGLIORI 5 IN ASSOLUTO

1	SSX
2	Tekken Tag Tournament
3	TimeSplitters
4	Ridge Racer 5
5	ISS

MIGLIORI 3 GIOCHI DI GUIDA

1	SSX
2	Ridge Racer 5
3	Smuggler's Run/Midnight Club

MIGLIORI 3 GIOCHI DI SPORT

1	ISS
2	ESPN Track and Field
3	Madden NFL 2001

MIGLIORI 3 SPARATUTTO

1	TimeSplitters
2	Silent Scope
3	Gradius 3&4 (some way back!)

MIGLIORI 3 PICCHIADURO

1	Tekken Tag Tournament
2	Ready 2 Rumble Round 2
3	Dynasty Warriors 2

MIGLIORI 3 PUZZLE

1	Super Bust-a-Move
2	Fantavision
3	AquaAqua

MIGLIORI 3 GIOCHI PER FARE COLPO SUGLI AMICI

1	SSX
2	Madden NFL 2001
3	TimeSplitters

Sviluppatore EA Sports | Editore EA Sports | Logo SSX

SSX

Oh no, mi sono spiaccicato contro un gatto delle nevi!

Prezzo **L. 119.900**

Tutti i giochi di snowboard sono divertenti come depilarsi le sopracciglia e vanno tutti in discesa. Parliamone.

Quante persone conoscete che praticano lo snowboard? 15? 20? Forse qualcuna di più? Sicuramente non più di 30, al massimo. Tuttavia i giochi di snowboard sono estremamente popolari.

Non sono riusciti a smettere di fare giochi per la PlayStation come Cool Boarder, anche se speravamo lo facessero. Ora siamo all'alba di una nuova era dei videogiochi, quindi non c'è mai stata occasione migliore di ripercorrere un terreno ben conosciuto. O, in questo caso, un pista innevata.

LA CLASSICA ELECTRONIC ARTS?

I primi a provare a mettere le mani su un gioco di questo genere per la PlayStation2 sono stati quelli di Electronic Arts. Electronic Arts è un vero colosso nel mondo dei videogiochi, ma, sfortunatamente, è famosa per avere creato giochi sportivi senza nessuna anima, che si affidano più alle licenze che alla giocabilità. Così il più grande merito che possiamo dare a SSX è che non è un gioco tipico di Electronic Arts. Invece di prendere un professionista che supportasse il loro prodotto, si sono impegnati e hanno reso quest'ultimo davvero divertente. Per dirla tutta Electronic Arts lo ha reso maestoso (come potrebbero dire alcuni personaggi degli sport estremi). I giochi sugli sport estremi sono stati un po' un miscuglio, ma un classico è Tony Hawk's. Era un gioco fantastico, che riusciva a combinare l'azione estrema, oltre ogni limite (come scivolare sopra dei tubi o fare l'half pipe su una diga) con dettagli molto credibili. I boarder apparivano come boarder, le evoluzioni erano riconoscibili, e anche se non era realistico era plausibile.

PISTE FOLLI

SSX cerca di raggiungere un equilibrio simile. Tutto è estremo: tutti i boarder sono personaggi forti, le piste sono impegnative, e offrono cadute da spaccarsi le ginocchia e parti simili a un flipper. Tutte le animazioni delle acrobazie sono perfette. Quando ci inclinamo, la tavola alza uno spruzzo di polvere, lascia la nostra traccia nella neve e vibra quando attraversiamo un pezzo ghiacciato. I boarder cambiano posizione a seconda della tavola che stanno usando, spingono le braccia in fuori per mantenere l'equilibrio e si divertono a prendere a pugni l'aria. Nessun dettaglio è irrilevante e non ne hanno dimenticato nemmeno uno. L'azione è divisa in due sezioni principali. La gara è una sfida divisa in tre round dove, per proseguire, dobbiamo sempre finire nei primi tre contro un totale di sei avversari. Riuscirci non è molto facile, visto che gli avversari sono tipi violenti, e possono anche farci cadere con la faccia nella neve quando agitano le braccia. L'altra sezione è chiamata Showoff challenge; questa si svolge sulle stesse piste delle gare, ma questa volta siamo da soli e dobbiamo passare su alcuni punti particolari per sbloccare il livello successivo.

MUCCHIO DI TAVOLE

Tutti i boarder sono i classici energumeni donnaioli e mal vestiti, ma hanno tutti delle pose. Si insultano all'inizio di ogni gara e continuano per tutto il tempo fino alla fine. Lentamente inizieremo ad avere i nostri favoriti e a detestare gli altri, proprio come ci succede con le persone che incontriamo nella vita reale. Le vere protagoniste di tutta la storia sono però le piste. Sono davvero meravigliose. Fare una semplice discesa è eccitante: ogni rampa è circondata da fuochi e ci sono giganteschi

UNA SPINTA EXTRA

Molti si chiedono quale sia lo scopo di fare delle evoluzioni in una gara. Beh, migliori sono le evoluzioni e maggiore è l'aumento di velocità che otteniamo, il che è molto utile quando ci troviamo in una competizione.

Questa è una situazione perfetta per alzare la tavola e portare al massimo la velocità.

Tuttavia ci sono dei momenti in cui un aumento di velocità può non essere necessario.

I più folli vorranno passare la linea del traguardo alla massima velocità per avere dei punti in più.

Ora potremo vedere arrivare Tony Hawk per una scivolata su quel corrimano.

Vincendo avremo la possibilità di ottenere nuove tavole e nuovi personaggi. Inoltre potremo migliorare le statistiche del nostro boarder.

Un avviso: ottenere nuovi personaggi potrà portare al rischio di giocare con boarder che assomigliano ai cattivi dei film di Bond degli anni '70.

Corrimani e angoli dei muri ci danno la possibilità di fare alcune acrobazie spettacolari, nello stile di Tony Hawk.

Stiamo cercando di fare una mossa grandiosa. Non sembra male, vero?

Facciamo conoscere il nostro nome e la nostra natura! Questa modalità dà agli esibizionisti la possibilità di farsi notare con le evoluzioni.

crateri da evitare e tonnellate di ostacoli da superare. La parte migliore è costituita dalle numerose scorciatoie e dai percorsi alternativi da esplorare che vediamo attraverso la foresta o nei tubi di scolo. Su ogni pista c'è così tanto da vedere e da fare che anche se l'abbiamo già percorsa infinite volte sicuramente non ci annoierà mai. Mai, giustissimo, e questa è una garanzia di Games Master.

PORTIAMOLO A CASA

Ognuno conosce i giochi di snowboard; tutti sappiamo cosa aspettarci, per cui deve essere qualcosa di davvero speciale per sorprenderci, e SSX fa proprio questo. È appassionante, fantastico da guardare e vale ogni lira dei nostri soldi futuri.
Sono titoli come questo che fanno sì che ci sia un motivo per entusiasmarsi per la PlayStation2. Se non lo capiamo, non la prenderemo.

C'è anche un comodo replay, così potremo annoiare a morte i nostri compagni mostrando loro come ci siamo riusciti.

Ahhh, questa pista così ripida deve essere l'infame pista marrone. Perché viene chiamata così?

Se ascoltiamo attentamente, possiamo sentire il suono degli austriaci e le campane delle mucche.

Una macchia rossa sulla pista: non dobbiamo confonderla con il sangue dell'ultimo tizio che è sceso.

Ogni personaggio può compiere 50 evoluzioni. Più atterreremo bene e più acquisteremo velocità.

Visto che pensi di essere così bravo, mettiti sulla tavola e facci vedere!

IL GIUDIZIO

Grafica: Quel brutto anti-alias della PlayStation2 non c'è. Fortunatamente solo un magico, puro paesaggio invernale.

Giocabilità: Veloce e visivamente superbo. Il massimo che possiamo chiedere a un titolo di snowboard. È quasi come se stessimo giocando a un videogioco.

Longevità: Essendo così appassionante ci metteremo poco a sbloccare tutto, ma potremo vedere splendidi replay e continueremo a giocarci.

Voto 93% Un gioco bello per la PlayStation2: è uno dei migliori fra i titoli di lancio e un vero lavoro di qualità che ci farà essere felici di avere la PS2.

Sviluppatore **namco** | Editore **namco** | Logo

TEKKEN TAG
TOURNAMENT

Prezzo **L. 119.900**

Tekken è un gioco storico e nobile, che non rappresenta più una novità. Ci fa sentire dei bruti.

In Tekken Tag Tournament invece non assistiamo a combattimenti brutali. Nonostante la suggestione creata dal nome, non ci troviamo di fronte a Tekken 4.

Questo significa che c'è solo un nuovo personaggio, quelli vecchi sono identici a come li abbiamo visti l'ultima volta, e non ci sono nuovi capitoli da aggiungere alla storia di Tekken. Non c'è neanche un decente filmato di chiusura. Cavoli.

Ciò che abbiamo è un nuovo sistema Tag, il che significa che dobbiamo scegliere una squadra di due lottatori e passare da uno all'altro durante il combattimento. È un misero espediente che abbiamo già visto numerose volte nei giochi di combattimenti, che ricorre in molti picchiaduro in 2D di Capcom e anche in Virtua Fighter. Questo sistema aggiunge una componente tattica al gioco, visto che ora abbiamo due barre d'energia da tenere d'occhio e molte combo da effettuare in squadra (che cambiano quando si scelgono due membri complementari). Abbiamo a disposizione 37 personaggi fra i quali scegliere, presi da tutti i tre Tekken. Questo porta a dover dare il bentornato a persone come Baek Doo-San, Kunimits e Wang, e a mettere insieme alcune situazioni interessanti, come quella di Kazuia che si trova di fronte suo figlio Jin.

C'È DELL'ALTRO

C'è anche il fantastico Tekken Bowl, un gioco di bowling da sbloccare che è molto più divertente di molti titoli di lancio. Avremo la più bella giocabilità di Tekken mai vista su una console da casa, il che significa che probabilmente avremo il migliore picchiaduro 3D in circolazione (eccetto forse Soul Calibur). Tekken non è mai stato così bello. Il livello dei dettagli sui lottatori e sugli ambienti faranno sì che ogni fan si metta a disegnarli, e questo vale indubbiamente la spesa.

IL GIUDIZIO

Grafica: Bello, molto, molto bello, ma sappiamo bene, nel profondo del nostro cuore, che possiamo aspettarci molto di più da Tekken e dalla PlayStation2.

Giocabilità: Per arrivare al cuore del problema, la giocabilità di Tekken è intatta, anche se c'è da dire che la modalità Tag non aggiunge poi questa grande novità.

Longevità: Se siamo esperti di Tekken 3 questo titolo non sarà una grossa sfida, ma è un bellissimo gioco a due giocatori e la grafica è davvero strabiliante.

Voto 90% Onestamente è poco di più che una versione restaurata di Tekken 3, ma è stata restaurata incredibilmente bene.

NON È LA MIA SQUADRA, BABY

Ci vuole un po' di tempo per inglobare il meccanismo dello scambio fra i lottatori nel proprio stile di combattimento. La cosa più facile da fare è cambiare velocemente quando l'energia è bassa, ma c'è più soddisfazione quando si riescono a fare le speciali combo della squadra.

Per un esperto di Tekken Tag, questo è l'inizio di una temibile tag combo. Forza!

Le combo tag aggiungono una nuova dimensione alla già apprezzata giocabilità di Tekken.

Scambiarsi può portare a perdere la battaglia, ma a vincere la guerra.

Anna, vestita di blu, tira una bella scarpata nello stile tanto apprezzato dai fan di Tekken.

Sul campo di battaglia, questo sarebbe una semplice mossa: qui vediamo un potenziale vincitore del combattimento.

Sviluppatore KONAMI | Editore KONAMI

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

L'ultimo ISS, con i nomi reali dei giocatori e una grafica eccezionale, dovrebbe essere il migliore che si sia mai visto...

Prezzo **L. 119.900**

I miglior gioco di calcio sulla console più potente. È la perfezione o cosa? Beh, allo stesso modo della nazionale, il risultato finale sembra inferiore alla somma delle singole componenti. La solida struttura di gioco di ISS: Pro Evolution è stata sostituita da qualcosa di più immediato, ardito potremmo dire, più simile a FIFA. I fanatici del calcio potrebbero lamentarsi di questo cambiamento; il resto di noi può gustarsi un nuovo gioco, inizialmente incostante ma appagante nel tempo.

RESTARE BLOCCATI

L'ultima versione di ISS sembra più un gioco per il Nintendo 64 che uno dei suoi predecessori per PlayStation; in realtà è stato programmato dalle stesse persone.

L'incredibile profondità tattica di Pro Evolution è stata sostituita da una giocabilità immediatamente soddisfacente che si evolve nel tempo acquistando maggiore abilità. Non dovremo più studiare le partite perché ora siamo in grado di scartare i difensori con facilità. La profondità tattica però non è stata completamente rimossa. Si possono effettuare le sostituzioni e durante la partita possiamo cambiare la tattica premendo semplicemente un pulsante. La meravigliosa precisione nelle scivolate del vecchio gioco resta inalterata, come anche le palle filtranti alla Beckam. Segnare è un po' meno difficile di colpire la palla, grazie ai nuovi controlli analogici: più forte premiamo il pulsante per il tiro, più la palla andrà velocemente. In breve tempo ci ritroveremo con dei pollici d'acciaio. Una volta che questi scomodi cambiamenti iniziano a scomparire, c'è molto da divertirsi, come sempre: ci sono 92 squadre internazionali, tantissimi tornei e gli scontri a due giocatori. La nuova possibilità di modificare i giocatori ci permette di dare a chiunque un temibile aspetto afro, e i superbi tocchi d'atmosfera (come i difensori che alzano il braccio per chiamare il fuorigioco) sono proprio la ciliegina sulla torta. Gli sviluppatori volevano una versione graficamente impressionante del gioco per la PlayStation; anche se non raggiunge lo scopo, ISS Pro anche su PlayStation2 riesce sempre a farci provare dei brividi che non ci deluderanno assolutamente.

LA FESTA DELLE OPZIONI !

C'è davvero tanto per tenerci impegnati, dalle leghe e coppe personalizzabili allo strano torneo U-23. I principianti possono anche provare i colpi più tecnici sul campo d'allenamento. Senza dubbio la nostra preferenza va alla modalità Scenario. Possiamo prendere il controllo di una partita in un momento cruciale e riscrivere la storia.

Dimentichiamoci dei brutti momenti dei campionati europei, specialmente quella finale...

Il gioco inizia e il calcio d'angolo di Beckam può far vincere la partita all'Inghilterra...

La squadra più fortunata nella storia dei rigori, la Scozia, prova a cambiare la storia e sbaglia!

IL GIUDIZIO

Grafica: Apprezzabile la grafica dei giocatori e le animazioni, che danno il meglio nella modalità Replay. Lo stadio purtroppo ha un aspetto un po' sporco.

Giocabilità: I passaggi filtranti sono davvero divertenti, ma i tiri analogici possono rendere i tiri in porta estremamente difficili e imprevedibili.

Longevità: La modalità Lega presenta una sfida a lungo termine e insieme a un gruppo di amici giocheremo ancora più a lungo.

Voto 83% Potrà anche non essere il gioco di calcio definitivo, ma è un lancio ideale per mostrare il più bel gioco del mondo...

Caspita! Il capitano della squadra stringe la mano all'arbitro prima della partita. Se la sentiranno di farlo anche al termine?

Oi! Non puoi farlo. Arbitro, espellilo... cosa dici? È una punizione? Oh cavolo.

Sono presenti tutti i dettagli più importanti: i numeri dei giocatori della squadra, il pubblico che fa la ola, e la codarda barriera...

Sviluppatore: namco
Editore: Sony
Logo: Ridge Racer V

Abbiamo avuto il piacere di trovare alcuni scorci classici di Ridge Racer, come il vecchio faro, riprodotti alla perfezione.

RIDGE RACER 5

Prezzo **L. 119.900**

Ridge Racer a cinque stelle o beffa per gli utenti europei di PlayStation2? Dunque, vediamo...

Più bello, più veloce, ma anche più "stretto": ecco come potremmo definire in breve la versione PAL di Ridge Racer 5. La conversione dall'originale NTSC del primo Ridge Racer ha avuto l'analogo destino di vedersi appiccicare le due brutte bande nere sullo schermo e ridurre la velocità rispetto alla versione giapponese. La storia si ripete, dunque? Sì e no. I bordi, quelle brutte strisce nere che sanno di conversione fatta in fretta e furia, ci sono: ed è tanto più incredibile se pensiamo che si sapeva fin dall'inizio che questo sarebbe stato uno dei più attesi titoli di lancio della PlayStation2. Tuttavia, invece di pestare sul freno, Namco ha deciso di schiacciare l'acceleratore a tavoletta: *il gioco*, infatti, sembra perfino più veloce della versione giapponese.

LA FORMULA

Le chicche per gli occhi ci sono tutte, però: uno scenario impressionante, niente oggetti che compaiono dal nulla malgrado la leggera nebbia della modalità a due giocatori, splendidi riflessi e sette intelligenti circuiti, ognuno dei quali provvisto di percorsi alternativi accessibili a ogni vittoria in modalità Grand Prix. È una specie di "remix" di tutti i titoli della serie, con il circuito ovale ad alta velocità di Ridge Racer Type 4, classici tratti di pista ripresi dal primo Ridge Racer e una manovrabilità che sta a metà tra quella di quest'ultimo e quella del suo seguito, Ridge Racer Revolution. Ridge Racer 5 offre poco o niente di nuovo e avrebbe potuto essere anche più completo, ma chi ha seguito con entusiasmo la serie fino a ora non avrebbe certo desiderato mutamenti sostanziali. La versione del gioco per PlayStation2 ci offre tutto il divertimento da sala giochi a base di immagini favolose che potremmo desiderare. Il problema è questo: riusciremo a sopportare quella visuale tipo cinema di una volta? Dopo la delusione iniziale, probabilmente, sì.

A RIMORCHIO!

OK, quelle due bande nere sono insopportabili, ma a guardarla bene la versione PAL di Ridge Racer 5 è una vera favola. L'attenzione per i dettagli, che arriva fino ai riflessi degli abitacoli e dei cruscotti delle auto, è mozzafiato. Per lo più il gioco è fedele alle sue radici a base di velocità pura, con una novità importante: ora potremo aumentare la velocità facendoci "trainare" dalla scia della macchina che ci precede.

Da qui è difficile apprezzare l'attenzione di Namco per i dettagli delle auto. Avanti, riprendiamoli!

Visto che splendore i fari posteriori? Sono meglio di quelli veri.

Finalmente la strada è libera! Ti spiace se ti supero? No, vero? Ciao, ci vediamo al traguardo!

Abbiamo avuto il piacere di trovare alcuni scorci classici, come il faro, riprodotti alla perfezione.

Il classico tunnel. Nel tentativo di superare la lenta curva a destra finiamo sempre contro il muro...

Se qualcuno dicesse che questa roba è il rottame di una Ford Cortina, gli crederemmo? No... e faremmo bene.

IL GIUDIZIO

Grafica: I bordi neri possono infastidire, ma tra di essi è racchiuso un gioco di corse velocissimo ed elegante.

Giocabilità: Ecco la novità: molliamo l'acceleratore e slittiamo! La ricetta di Ridge Racer è sempre godibile, anche se non particolarmente impegnativa.

Longevità: Non è difficile quanto dovrebbe, ma prima di accaparrarci tutti i segreti nascosti nelle piste dovremo giocare per un bel pezzo.

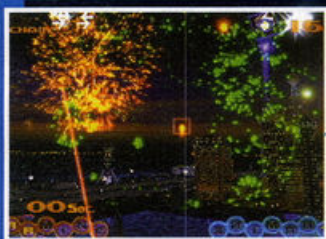
Voto 80% Non sarà una rivoluzione, ma nemmeno un buco nell'acqua: la grafica è splendida e l'azione è quella classica di Ridge Racer. Peccato per quei bordi...

FANTAVISION

Fantavision: l'abilità di vedere bibite a base d'arancia!
Stiamo scherzando... si tratta di un gioco di fuochi d'artificio.

Prezzo **L. 119.900**

OOOH! AAAH!

Una bella cosa del gioco è che, per una volta, i giocatori europei hanno un piccolo extra rispetto ai cugini giapponesi. In che senso? Beh, c'è un'opzione esclusiva per giocare testa a testa contro un amico usando lo schermo diviso in due. Aggiunge tutta una nuova dimensione al divertimento del gioco, e aumenta incredibilmente la sua longevità.

La modalità a 2 giocatori potrà divertire noi e i nostri amici!

In una lista fatta da 50 seguiti e 50 nuovi titoli che escono ogni giorno si trova Fantavision: un simulatore di fuochi d'artificio! L'idea è che i fuochi d'artificio vengono sparati in aria e il nostro compito è quello di spostare sopra il cursore e farli esplodere prima che svaniscano. Più grande sarà la catena di fuochi fatti esplodere simultaneamente, più alto sarà il punteggio.

GRANDE DIVERTIMENTO

Questo è un gioco di tipo puzzle, per cui è fatto per essere stravagante e appassionante. Fantavision è sicuramente stravagante, ma non è appassionante da subito, visto che ci vuole un po' di tempo per fare pratica e diventa difficile molto velocemente.
Su qualsiasi altra console questo titolo sarebbe stato una gemma nascosta, ma visto che la maggior parte dei giochi per la PlayStation2 non è al massimo, i brillanti fuochi artificiali di Fantavision si fanno davvero notare. È un gioco carino, ma stiamo attenti... è limitato.

Accidenti, qui c'è abbastanza polvere da sparo da far innervosire un piromane. Andiamoci piano con la carta blu!

IL GIUDIZIO

Grafica: Molto semplice e bellissimo da guardare. Mostra i superbi effetti di luce della PlayStation2 in un modo che fa invidia agli altri giochi più pretenziosi.

Giocabilità: Inizialmente è tumultuoso come un petardo nella cassetta delle lettere, ma una volta che si sa cosa si sta facendo è soddisfacente e rilassante.

Longevità: Estremamente divertente preso a piccole dosi, e visto che è molto orientato alla giocabilità durerà molto a lungo.

Voto 74% Un'aggiunta spumeggiante al lancio. Molto particolare, anche se non sarà il motivo per cui compreremo la PlayStation2.

WILD WILD RACING

Sviluppatore: Rage — Editore: Rage

Tarmac-free racing: così folle che hanno raddoppiato il titolo!

Okay, forse un discreto gioco di corse fuori strada non era proprio quello che sognavamo di giocare sulla "così" potente PlayStation2 quando ne è stato fatto l'annuncio, ma questa guida spericolata da batticuore offertaci da Rage lo rende un gioco abbastanza godibile.
Se non altro è un gioco che ci abituerà alla sensazione che uno dei cinque circuiti sembra essere stato disegnato per portarci alla velocità di una carovana di carri o per lasciarci fermi a riflettere su quale direzione prendere per arrivare al traguardo.
Almeno c'è ancora un po' di fango da schizzare per divertirci, e una decente varietà di modalità, compresa una divertente competizione di acrobati da far rizzare i capelli. In più ci sono anche un sacco di zone di campagna in cui potremo divertirci ad andare a sbattere.
È un passatempo carino, almeno fino a quando GT3 non lo sorpasserà il prossimo anno e ci farà vedere di cosa è realmente capace la temibile PlayStation2...

Più sudicio che mai e più fangoso di quanto ci si possa immaginare, Wild Wild Racer da uno sporco divertimento.

Potrà anche non avere il realismo di Gran Turismo, ma avremo lo stesso un sacco di emozioni e ribaltamenti.

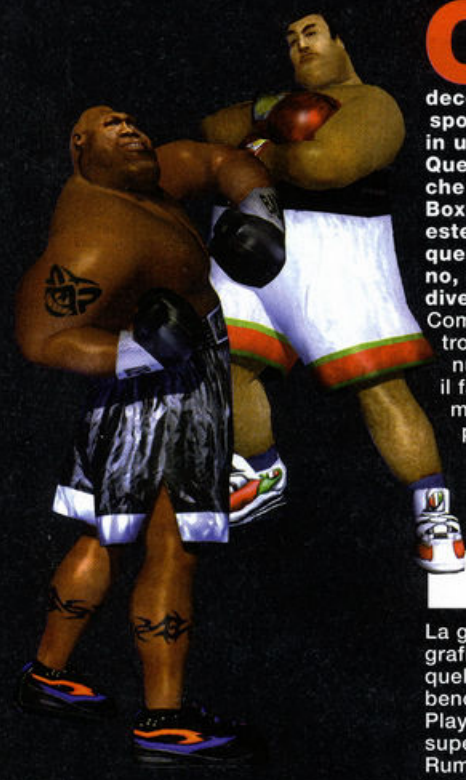
IL GIUDIZIO

Prezzo	Grafica	Giocabilità	Longevità	Voto
L. 119.900	Non ci sono effetti di pop up e le macchine sono belle.	Emozioni e ribaltamenti alla massima velocità.	Bonus, due giocatori e modalità Challenge.	73% Sembra pazzo, ma avrebbe potuto essere peggio.

Sviluppatore MIDWAY | Editore MIDWAY | Logo READY 2 RUMBLE BOXING 2

READY 2 RUMBLE
BOXING ROUND 2

Prezzo **L. 119.900**

Ready 2 Rumble è tornato! Ma cosa ci fa in questo gioco il re del pop Micheal Jackson? Scopriamolo...

Con le sue ossa rotte, i suoi knockout, i traumi cranici e, purtroppo, alcuni decessi, la boxe non è lo sport più naturale da portare in un videogioco demenziale. Questo è esattamente quello che fa Ready 2 Rumble Boxing Round 2, nome per esteso del gioco in questione. Che ci si creda o no, il gioco riesce a essere divertente.

Come nel suo predecessore, ci troveremo a scegliere fra un numero di pazzi pugili (inclusi il famoso Afro Thunder, mascotte del gioco, e nuovi personaggi come Shaquille O'Neal e persino Micheal Jackson) e a combattere alcuni round di una boxe veramente sopra le righe.

STESSO GIOCO?

La giocabilità e il distintivo stile grafico sono quasi identici a quelli del primo capitolo, benché la versione per PlayStation2 sia chiaramente superiore a quella di Ready 2 Rumble per PSone per quel che concerne dettaglio grafico e fluidità. È facile prendere confidenza col sistema di controllo e, con la difficoltà impostata su 'facile', sarà uno scherzo per chiunque vincere i primi incontri. Il sistema di combattimento è leggermente più sofisticato di quello del predecessore, con una maggiore enfasi sulle schivate e sul movimento. Il sistema di potenziamento "RUMBLE" offre un buon numero di vantaggi a seconda di quanto decidiamo di potenziarlo.

NOVITÀ?

A parte il numero maggiore di personaggi, c'è anche una nuova modalità Team Battle (che funziona come l'ultimo capitolo di Tekken) e la modalità carriera è stata un po' rimaneggiata. Benché il gioco offra una grande azione arcade, gli possono essere rivolte le stesse critiche di cui fu vittima il primo capitolo. Il gioco rischia di essere un po' troppo semplicistico e con poca profondità, e i pochi elementi nuovi, come anche i pugili "celebri", non riescono a incrementarne troppo la longevità. Non è un titolo da avere a tutti i costi, ma è molto divertente.

Un'acconciatura decisamente particolare!

Ogni pugile ha differenti pro e contro: per esempio Mr. Brown non riesce a farsi bene il nodo alla cravatta.

W. Johnson ha il look di un combattente vittoriano, non è vero?

IL GIUDIZIO

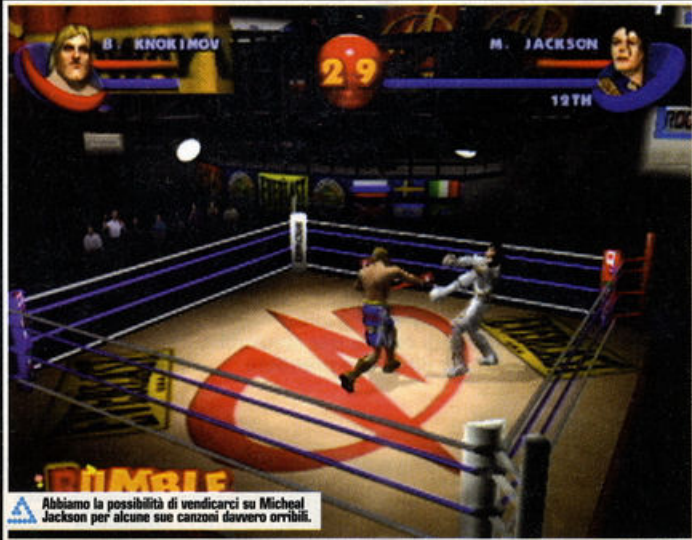
Grafica: Ogni personaggio sembra abbastanza pazzoide ed è tutto veloce e fluido. Niente per cui valga la pena strapparsi i capelli, comunque.

Giocabilità: Tutto il gioco è permeato da un sano spirito arcade, ma manca di profondità. Potrebbe soddisfare chi non è alla ricerca di qualcosa di troppo complesso.

Longevità: Anche se ci sono molte più cose rispetto al primo Ready 2 Rumble, la giocabilità non è cambiata molto, e così nemmeno questa versione durerà per anni.

Voto 81% Un seguito stile cartone animato del gioco di boxe demenziale che compensa la mancanza di profondità con l'accessibilità e la giocabilità.

Micheal Jackson non riesce a stare bene in equilibrio con le sue scarpe da moonwalker sul viscido ring.

La novità di prendere a pugni assurdi personaggi sul ring svanisce in fretta, e purtroppo nel gioco non c'è molto altro.

Abbiamo la possibilità di vendicarci su Micheal Jackson per alcune sue canzoni davvero orribili.

DYNASTY WARRIORS 2

Brandire una lunga spada affilata in un campo di battaglia cinese? Siamo già lì.

Questo gioco è stato realizzato dalle stesse persone che ci hanno regalato gli stravaganti cappelli e i fantastici cavalli del famoso strategico Kessen per PlayStation2. Dynasty Warriors 2 riprende la suggestiva ambientazione del titolo appena citato, ma ci permette di menare le mani sul serio, avvicinandosi di più a un picchiaduro che non a uno strategico.
In Dynasty Warriors 2 ci ritroveremo a combattere in ben 30 famose battaglie dell'antica Cina, durante le quali potremo fare a fettine i nostri nemici con l'aiuto dei nostri prodi soldati. Purtroppo la totale assenza di rallentamenti e le splendide mosse del nostro personaggio vengono oscurate, è proprio il caso di dirlo, dall'opprimente nebbia visibile a pochi metri dall'azione. Anche la gestione della telecamera non è impeccabile e spesso i combattimenti si risolvono premendo un solo pulsante ripetutamente. In sostanza si tratta di un gioco interessante e discretamente realizzato, ma dal quale ci aspettavamo qualcosa di più.

La splendida grafica sfrutta le potenzialità della PlayStation2. Siamo felici che qualche gioco lo faccia...

IL GIUDIZIO

Prezzo	Grafica	Giocabilità	Longevità	Voto
L. 119.900	Scene splendide ed enormi battaglie. Ottimo.	Classico picchiaduro a scorrimento con un po' di strategia.	Venti personaggi diversi e tante battaglie.	78% Epica storia orientale offuscata dal sistema di combattimento.

TG DARE DEVIL

Sviluppatore Editore

Piccole macchine e divertimento medio con questi "diavoli che osano".

Un gioco di corse con qualcosa di nuovo! Non è il fatto di poter guidare liberamente in un realistico ambiente cittadino (come in Driver e Midnight Club) che lo fa emergere. La differenza è che le macchine usate in questo gioco non riescono a curvare!
Ebbene sì, è estremamente difficile far compiere al nostro veicolo anche la curva più facile. Un vero peccato, poiché ci troviamo di fronte a un gioco capace di divertire, e benché non ci sia il realismo fotografico visto in altri titoli, le città sono realizzate in un piacevole stile piuttosto semplicistico.
La giocabilità, purtroppo, non è fatta di curve strette e salti spettacolari. Ci si aggira per i livelli di Dare Devil nel tentativo di raccogliere un certo numero di gettoni in un tempo limite. È come Die Hard Trilogy, ma le macchine sono talmente difficili da controllare che il gioco risulta spesso frustrante. Si finisce per procedere piano per avere la certezza di prendere i gettoni, cosa che risulta fastidiosa più che soddisfacente.

Scusate, qualcuno ha mille lire per il parcheggio?

IL GIUDIZIO

Prezzo	Grafica	Giocabilità	Longevità	Voto
L. 119.900	Solo macchine ed edifici, ma è globalmente ben fatta.	Non esattamente il massimo della vita. Piuttosto ripetitiva.	Nonostante le molte opzioni, lo si abbandona in fretta.	60% Niente di che. Bello da vedere, ma con poca sostanza.

ESPN WINTER X
GAMES SNOWBOARDING

Sviluppatore KONAMI Editore KONAMI

Basta guardare con aria attonita SSX poiché Konami è arrivata con un gioco realistico.

Povera serie X Games. A causa dello spettacolare SSX di Electronic Arts, è molto difficile che questo nuovo gioco Konami ci stupisca in maniera clamorosa.
Non che si tratti di un gioco scadente, ma il pargolo di Electronic Arts fa apparire le tavole e gli atleti reali dei Espn Winter X superflui e piatti. Chi pratica snowboard nella realtà e chiunque sia in grado di comprendere appieno il complicato sistema di acrobazie, però, verrà gratificato non poco. La modalità Create a Snowboarder, poi, è davvero incredibile e davvero soddisfacente. Alla fin fine questo gioco si preoccupa soprattutto di essere la simulazione di snowboard più realistica sul mercato, impegnandosi più a riprodurre esattamente le fattezze di Terje Haakonsen che a divertire in maniera spensierata i giocatori.

Le inquadrature degli atleti mettono alla prova la PS2.

Chi ha permesso a Quasimodo di entrare in pista? Cosa ci aspetta dopo? Il Fantasma dell'opera sui pattini?

IL GIUDIZIO

Prezzo	Grafica	Giocabilità	Longevità	Voto
L. 119.900	Le tute degli atleti si muovono col vento. Un tocco di classe.	Realistico ma non troppo divertente. Difficile.	Tutte le modalità che ci aspetteremmo più la Snowboarder.	72% Solo per gli appassionati dello sport in questione.

Sviluppatore: FREE RADICAL
Editore: EIDOS
Logo: TimeSplitters

TIMESPLITTERS

Prezzo **L. 119.900**

Questo gioco può anche essere prodotto dai vecchi membri della Rare, ma possiamo realmente aspettarci Goldeneye sulla PlayStation2? Continuiamo a leggere.

Beh, questo è cio che vogliamo, vero? Le speranze che i membri del gruppo che ci ha dato Goldeneye riesca a fare lo stesso sulla PlayStation2 sono molte.

La storia di TimeSplitters è più o meno questa: attraverso nove diverse epoche (e livelli all'interno del gioco), degli eroi combattono, ignari uno dell'altro, contro un nemico comune: i TimeSplitter. Questi alieni, che possono viaggiare liberamente attraverso le dimensioni, sono alla ricerca di un oggetto che permetterà loro di distruggere la terra. O qualcosa del genere. Come vediamo, la storia non è davvero importante per il gioco, serve solo come pretesto per avere un bel duello con le pistole.

Non pensavamo che fosse mortale, vero?

RIPETITIVO?

Gli obiettivi dei nove livelli si riducono tutti alla stessa cosa: sparare ai cattivi, raccogliere un oggetto, e portarlo in un punto specifico della mappa. E questo è tutto. Non ci sono altri obiettivi nella storia, nessuna spiegazione del perché lo stiamo facendo, e nessuna reale inventiva. Avremo la possibilità di scegliere un uomo o una donna come personaggio, ma questo non fa alcuna differenza nel gioco. Non che questo sia un problema, perché TimeSplitters è completamente incentrato sul gioco in multiplayer. Grazie all'esperienza degli sviluppatori, questo titolo è valido quanto Goldeneye e Perfect Dark in multiplayer. Si merita l'ammissione da solo.

E questo non è tutto.

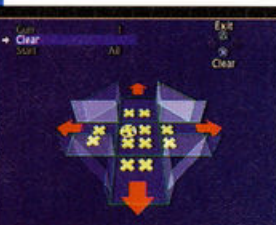
Avremo anche a disposizione un valido editor dei livelli, così quando ci saremo stancati di giocare i livelli esistenti, potremo rimboccarci le maniche e costruire mappe completamente nuove.

Probabilmente la parte migliore è la modalità "Challenge". Questa modalità è a un solo giocatore, e funziona similmente alle sfide di Perfect Dark in multiplayer. Dovremo fare cose come combattere contro dei bot nel gioco "Capture That Bag" e far saltare la testa di 50 zombi in tre minuti. Ora ci siamo fatti un'idea. TimeSplitters, nel gioco singolo, non riesce a raggiungere la qualità che sappiamo potrebbero darci questi individui, ma eccelle nella parte in multiplayer. È un peccato, perché se avessero perso un po' più di tempo sulla storia, includendo delle missioni, avremmo potuto trovarci fra le mani il vincitore dello scontro con Perfect Dark. Comunque, per come è, TimeSplitters è molto divertente.

Una della cose che fa più piacere in TimeSplitters è la mancanza di rallentamenti, anche quando si gioca in quattro. Bel lavoro.

CAMBIARE STANZE!

Stanchi dei soliti livelli del gioco in multiplayer? Allora perché non iniziamo a farci i nostri...?

Il primo passo è creare la planimetria del livello. Utilizziamo dei blocchi. Semplice.

È giunto il momento di aggiungere dei tocchi di classe: scegliamo le sorgenti di luce e la posizione delle armi.

Possiamo renderizzare il livello usando uno dei sei stili che ci vengono proposti.

IL GIUDIZIO

Grafica: Veloce, fluido e dettagliato, anche quando si gioca in quattro. Se vogliamo un gioco che scorre liscio, beh, questo è più liscio del sedere di un bambino.

Giocabilità: Niente di lontanamente originale ma, e siamo onesti, sparare è ancora molto divertente. Ora proseguiamo e facciamo saltare i nostri nemici con un po' di piombo!

Longevità: Più lungo di Via col Vento, grazie al brillante multiplayer e all'editor dei livelli. Ci staremo ancora giocando quando ormai saremo in una casa di riposo.

Voto 86% Irritante nella modalità a un giocatore, ma con un po' di amici e un multi tap TimeSplitters ci darà ore di puro divertimento.

SFIDAMI!

Una volta completato il gioco in modalità singola, abbiamo l'eccellente modalità Challenge in cui possiamo rilassarci un po' e giocare ad alcuni giochi dal cuore tenero.

Facciamo saltare via la testa di 50 zombi in tre minuti, in una sorta di scenario macabro.

La sfida consiste nel raccogliere 15 aragoste in cinque minuti...

Dobbiamo trasportare questa borsa per un minuto mentre otto bot ci inseguono.

SUPER BUST-A-MOVE

Editore Acclaim

Il puzzle game preferito da tutti sbarca sulla PlayStation2.

Bust-A-Move è stato, probabilmente, il puzzle game più popolare mai uscito per PlayStation. Era facile iniziare a giocare, ma molto difficile smettere, grazie a una dinamica di gioco molto più immediata di cose come Kurushi.
Ora è arrivato su PlayStation2, ed è praticamente identico.
La grafica è un po' più definita e ci sono alcune nuove opzioni, ma questo è quanto. Per noi è sufficiente.
È pieno di giocabilità, quindi non ha bisogno di stupire graficamente.
Non è un acquisto essenziale se abbiamo già Bust-A-Move, dato che lo possiamo usare anche su PlayStation2, ma se non possediamo una copia di questo puzzle storico, allora compriamo senza riserve questo seguito.

La giocabilità è praticamente invariata rispetto ai precedenti capitoli e anche la grafica non è cambiata molto, ma il gioco è sempre divertente.

IL GIUDIZIO

Prezzo	Grafica	Giocabilità	Longevità	Voto
L. 119.900	Non sarà molto impegnativo, ma è carino.	Ottima come sempre. Coinvolgente con tocchi di classe.	I livelli sono rapidi da completare, ma ce ne sono un sacco.	80% Nulla di nuovo, ma resta sempre un gran gioco, anche su PS2.

NHL 2001

Sviluppatore Editore

Hockey su ghiaccio? Non sarà un grande successo...

Ai non appassionati di giochi di hockey, va ricordato che la serie NHL di Electronic Arts è solitamente sinonimo di capolavori sportivi che ricreano l'hockey in maniera furiosa e divertente. Con tanto di combattimenti.
Il debutto su PlayStation2, purtroppo, delude un po' le attese. È incredibile graficamente, quantomeno, con giocatori persino migliori di quelli di Madden. Ma gli occasionali rallentamenti in fasi di gioco particolarmente concitate e la scarsa capacità delle squadre comandate dalla PS2 ai livelli di difficoltà più bassi impediscono a NHL 2001 di conquistarsi un posto d'onore fra i migliori giochi sportivi di tutti i tempi.
Accontentiamoci di guardare la grafica, perché merita davvero.

È un gioco bellissimo da vedere, soprattutto quando la telecamera si avvicina molto all'azione.

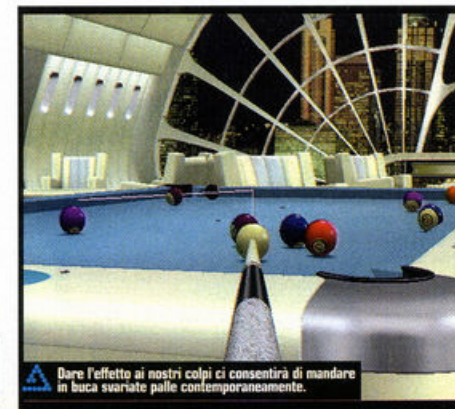
IL GIUDIZIO

Prezzo	Grafica	Giocabilità	Longevità	Voto
L. 119.900	Giocatori realistici. Sembra di guardare una partita in TV.	Rallentamenti e scarsa IA. Non giocabile come i precedenti.	Le classiche opzioni della serie più un sacco di statistiche.	73% Ottima grafica, ma gli manca la classe. Solo per i fan della serie.

POOL MASTER

Sviluppatore

Scegliamo la nostra stecca e facciamoci una bella partita a biliardo.

Ecco finalmente un bel videogioco che ci permette di simulare ben sette tipi diversi del gioco del biliardo.
Certo, la dinamica di gioco è abbastanza prevedibile: miriamo il colpo, aggiungiamo tutti gli eventuali effetti che vogliamo imprimere e cambiamo l'angolo d'impatto della stecca sulla palla, in modo da poter eseguire un sacco di colpi diversi.
La cosa più interessante del gioco è con tutta probabilità l'utilizzo che fa dei pulsanti analogici.
Più forte premeremo il tasto, maggiore sarà la potenza impressa alla palla, cosa che ci permetterà di sentire la fisica del gioco in maniera molto coinvolgente.
È solo biliardo, ma fatto bene.

Dare l'effetto ai nostri colpi ci consentirà di mandare in buca svariate palle contemporaneamente.

IL GIUDIZIO

Prezzo	Grafica	Giocabilità	Longevità	Voto
L. 119.900	Senza fronzoli, ma realistica per essere un gioco per console.	Facile, ma abbastanza sottile e profondo da avvincerci.	Un gioco rilassante da giocare in solitario.	81% Un gioco di biliardo rilassante e giocabile. Ben fatto!

RC REVENGE PRO

Sviluppatore: Rage | Editore: Rage

Alcune macchine minuscole corrono su una pista. Divertente. Forse.

Chi l'avrebbe mai detto! Si tratta di un aggiornamento di RC Revenge, ma visto che è su PlayStation2 hanno pensato bene di aggiungerci "Pro" alla fine.
RC Revenge su PlayStation non era un brutto gioco. Si guidava una macchinina radiocomandata lungo alcuni tracciati caratteristici. Era vitale e divertente, come dovrebbero essere i giochi di mini-corse e trovarlo a poco prezzo usato invogliava non poco all'acquisto. La versione per PlayStation2 ha texture più dettagliate e sembra essere anche l'unica differenza col predecessore. Nuova generazione? Non ci siamo proprio.

Il tracciato della casa dei fantasmi. Obbligatorio per il comma 8 dell'articolo 3 delle leggi dei videogiochi.

IL GIUDIZIO

Prezzo	Grafica	Giocabilità	Longevità	Voto
L. 119.900	Più fluido dell'originale, ma nulla che metta alla prova la PS2.	Nella norma. Divertente per un po', ma presto noioso.	Il multiplayer e la possibilità di creare i percorsi lo salvano.	55% Non è il motivo per cui comprare una PS2...

ESPN TRACK & FIELD

Sviluppatore: Konami | Editore: Konami

Ai vostri posti, partenza, premete i pulsanti!

È sicuramete arrivata l'ora di usare quel Dual Shock 2 che giace immacolato a fianco della nostra Play Station 2 nel gioco sportivo più frenetico di sempre.
Le modifiche apportate a questo capitolo a 128 bit della serie, comunque, sono davvero poche. In compenso possiamo ammirare atleti animati in motion capture e un incredibile dettaglio negli stadi, oltre a giocare la vera novità di questo capitolo, la ginnastica ritmica, che funziona come Dancing Stage. Questo gioco è davvero perfetto per ricreare tutto il divertimento delle Olimpiadi mentre stiamo comodamente seduti a casa.

Gli atleti presenti nel gioco sono decisamente realistici.

IL GIUDIZIO

Prezzo	Grafica	Giocabilità	Longevità	Voto
L. 119.900	Sembrerà di controllare le movenze di atleti visti in TV.	Duro come le nostre dita dopo un mese di 100m piani.	12 eventi, e c'è sempre la sfida dei record del mondo.	84% Un classico in multi-player che appare più vivo che mai.

SILENT SCOPE

Sviluppatore: Konami | Editore: Konami

Azione arcade silenziosa e sanguinosa.

Come già detto in occasione della recensione apparsa nell'ultimo numero, Silent Scope su PlayStation2 ripete indubbiamente il successo del cabinato da sala, nonostante la mancanza del fucile.
Usare i pulsanti laterali per zoomare dentro e fuori funziona abbastanza bene e la sensazione di tensione scaturita dal tenere sotto mira un terrorista a centinaia di metri di distanza è davvero difficile da descrivere a parole. L'unico problema di questa ottima conversione risiede nella difficoltà, tarata per inghiottire i gettoni dei giocatori. Cercare di far fuori i boss di fine livello sparando con un fucile di precisione da un elicottero guidato da un ubriaco è semplicemente ingiusto, ma l'arrivo del livello notturno rimette subito di buon umore. Benché una modalità a due giocatori sarebbe stata il massimo, Konami ha pensato di aumentare la longevità del gioco includendo una sezione di allenamento al poligono di tiro. Tutto sommato si tratta di una conversione di qualità di un superbo coin-op.

IL GIUDIZIO

Prezzo	Grafica	Giocabilità	Longevità	Voto
L. 119.900	Ottimo livello di dettaglio, anche in caso di notevoli zoomate.	Veloce, coinvolgente e richiede precisione. Simile all'arcade.	Moltissimi bonus che ci terranno incollati allo schermo.	81% Una grande conversione, ma un po' breve da completare.

I PIÙ ATTESI

Per il lancio di ogni nuova console, ci sono dei giochi che i distributori sperano di mettere in vendita nello stesso giorno della macchina e che non sempre poi si trovano. Vediamo i giochi più richiesti al lancio della PlayStation2...

SKY SURFER

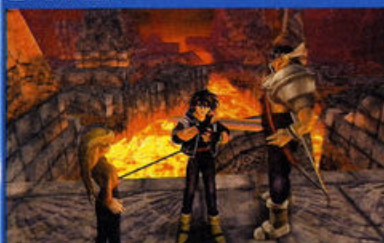
Una storia molto strana che ci porterà a saltare dal retro di un aereo e a fare il surf nel, ehm, cielo con l'aiuto di uno snowboard.

STREET FIGHTER EX3

Street Fighter è l'incarnazione dei 3D nello stile di Tekken. Stupende combo, velocissimo, ma probabilmente non bello come Dead or Alive 2.

KESSEN

Battaglie cinesi basate sul combattimento tattico dei cavalli che nessuno si è preso la briga di giocare quando era in giapponese. È sorprendente che si sia fatta una versione europea, ma le scene d'intermezzo sono superbe...

ORPHEN

Il sottotitolo è Scion of Sorcery, cosa che ci fa capire che si tratta di un gioco di ruolo, con l'enfasi posta su una storia manga molto intricata.

FIFA 2001

Sarebbe strana una console senza FIFA. Considerando la versione giapponese, per ora è la migliore che si sia mai vista. Ma è meglio di ISS?

DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE

Probabilmente bello se non addirittura meglio di Tekken Tag, ma purtroppo non ha così tanti personaggi. I combattimenti però sono davvero divertenti, e questo sarà uno dei più forti titoli dell'anno.

EVERGRACE

Vi abbiamo detto che ci sono tantissimi giochi di ruolo che arriveranno per la PlayStation2? La storia ruota intorno a un omicidio e alla vendetta. Dovrebbe essere bello.

RAYMAN REVOLUTION

La meraviglia senza arti ritorna ancora una volta per un'altra dose in 3D di azione e salti. Ha un aspetto così incredibile che anche Mario è diventato geloso.

NBA LIVE 2001

ETERNAL RING

THEME PARK WORLD

STUNT GP

DISNEY'S DINOSAUR

F1 RACING

PLAYSTATION 2

GUIDA AL LANCIO

GAMES MASTER GUIDA AL LANCIO

TEKKEN TAG TOURNAMENT

PUGNI PERFETTI SU PS2? GAMES MASTER ANALIZZA LA VERSIONE EUROPEA...

SSX

UNO DEI PIÙ SBALORDITIVI GIOCHI PER PLAYSTATION2! LEGGIAMO SUBITO LA RECENSIONE.

RIDGE RACER 5

IL VELOCISSIMO GIOCO DI CORSE DI NAMCO RECENSITO IN VERSIONE PAL!

TIMESPLITTERS

IL TEAM DI GOLDENEYE UNITO ALLA POTENZA DELLA PS2! SCORPIAMO IL VERDETTO SU QUESTO GIOCO RICCHISSIMO DI AZIONE!

LE RECENSIONI

SSX
L. 119.900

TEKKEN TAG
L. 119.900

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
L. 119.900

RIDGE RACER 5
L. 119.900

FANTAVISION
L. 119.900

WILD WILD RACING

READY 2 RUMBLE
L. 119.900

DYNASTY WARRIORS 2

TG DARE DEVIL

ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING

22 GIOCHI RECENSITI FRA I QUALI: ISS, READY 2 RUMBLE ROUND 2, WILD WILD RACING, FANTAVISION, ESPN X GAMES SNOWBOARDING, MADDEN 2001, SILENT SCOPE, NHL 2001

#46 Jet Set Radio

All'estremità dell'universo conosciuto con un unico imperativo: tornare a casa. Per vendicarsi.

Numero Verde 800-821177

Da 15 anni nello sviluppo e nella distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli per Playstation™ e CD-Rom, da quest'anno anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy®. Microids è presente anche in Italia, a Milano, nella nuova sede di Largo La Foppa, 2.

www.microids.com Per informazioni commerciali contattaci oggi stesso: **sales.it@microids.com**

Una flotta di 75 vascelli da portare in salvo fino al pianeta Terra è la missione.
50 i personaggi con cui interagire.
3 le razze al confronto.
Un solo comandante: tu.

Un'avventura nello spazio più profondo, un gioco che unisce strategia, conquista e battaglia in una strepitosa e unica ambientazione nello spazio: i sistemi solari, i buchi neri, le nebulose, gli asteroidi, sono infatti ricostruiti, e agiscono, secondo le attuali conoscenze astrofisiche.
Il tutto supportato da un motore 3D di assoluta potenza, per una fluidità di movimento eccezionale, e da una interfaccia semplice e intuitiva per immergersi totalmente nell'azione.

LO SPAZIO non è mai stato COSÌ VICINO.

La Guida

TRUCCHI DEGLI ULTIMI GIOCHI - I TRUCCHI DEGLI ULTIMI GIOCHI - I

DRIVER 2

Premete l'acceleratpre e tenete d'occhio chi vi segue. Abbiamo del lavoro da fare, e il tempo passa. La guida di GM dovrebbe riscaldarci...

DRIVER 2 CHICAGO

MISSIONE 1 Sorveglianza

SCOPO Saliamo, andiamo da Jones, entriamo nella sua auto.

TEMPO LIMITE 30 secondi per entrare, 2:55 per il resto della missione.

CONSIGLI Se durante la missione la macchina per caso si ammacca, basta semplicemente fermarsi, uscire e rubarne una nuova. Dopotutto siamo rappresentanti della legge.

MISSIONE 2 Inseguire il testimone

SCOPO Inseguimento di una Sedan fino alla stazione dei treni.

TEMPO LIMITE 1:00

CONSIGLI Qui saranno messi alla prova i nostri riflessi! Dovremo guidare con prudenza ma allo stesso tempo velocemente. Un errore porta al fallimento della missione, per cui dobbiamo sempre stare attenti.

MISSIONE 3 Inseguire il treno

SCOPO Stare vicini al treno. Quando entra nella stazione dobbiamo uscire dalla macchina e correre alla macchina.

TEMPO LIMITE 2:00

CONSIGLI Il tragitto del treno è il seguente: destra, sinistra, destra, destra, sinistra, dritto, sinistra, destra, sinistra, destra, sinistra. Quando ci verrà segnalato dobbiamo girare a sinistra e correre alla stazione per completare la missione.

MISSIONE 4 Seguire la consegna

SCOPO Inseguire il brasiliano fino al luogo della consegna. Dobbiamo stargli vicino, ma senza farci vedere. Poi, quando la consegna è stata fatta, torniamo nel nostro appartamento. Senza essere inseguiti.

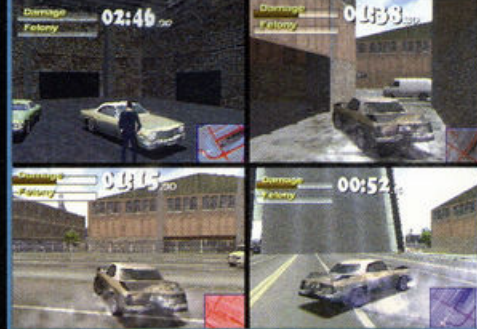
TEMPO LIMITE 1:40 per l'inseguimento, 3:40 per la fuga

CONSIGLI Questa missione è semplice: è un giro per la città. Nella zona verde dobbiamo restare vicini, se andiamo troppo sul rosso-sinistra siamo troppo vicini, se andiamo sul rosso-destra dobbiamo andare più veloci. Andiamo al nostro appartamento, lasciando indietro ogni inseguitore. Se arriviamo a casa senza danni ma abbiamo ancora qualcuno alle costole, sbattiamo contro la macchina della polizia fino a che non la distruggiamo, e la mappa è completa.

MISSIONE 5 Inseguire l'intruso

SCOPO Inseguire l'intruso e vedere dove va.

TEMPO LIMITE 2:00

CONSIGLI Quando tiriamo fuori la nostra vettura tagliamo attraverso il fogliame sulla destra e poi stiamo vicini all'altra macchina. La strada che prende di solito è questa: destra, sinistra, dentro un vicolo segreto, destra, sinistra, destra, sinistra, dritto sui due ponti e a sinistra dentro il magazzino. Può anche prendere percorsi alternativi, ma arriva sempre nello stesso posto.

MISSIONE 6 Il campo di Caine.

SCOPO Fuggire dal campo.

TEMPO LIMITE 3:00

CONSIGLI È come muoversi in un labirinto. Fondamentalmente, i furgoni che cercano di bloccarci sono un segnale che siamo sulla giusta strada. Guidiamo fino alla strada principale rossa, ma quando ci arriveremo sarà completamente bloccata e ci verrà detto di "trovare un altro percorso". Quando arriviamo a questa strada dobbiamo girare a sinistra e guidare lontano dal punto segnato. Quando arriviamo alla fine di questa strada giriamo a destra, poi ancora a destra al ponte e dentro il magazzino dall'altra parte della strada per arrivare all'ultima. Ora, col tempo che ci rimane, abbattiamolo ed evitiamo i pochi ostacoli.

MISSIONE 7 Lasciare Chicago.

SCOPO Arrivare al treno.

TEMPO LIMITE 3:30

CONSIGLI Un corsa diretta alla stazione. Usiamo la strada dritta e lunga invece delle autostrade o delle strade con molte curve. Se per caso incontriamo qualche inseguitore non facciamoci troppi problemi per mandarlo via, concentriamoci sulla guida e non dovremmo avere nessun problema con questa missione.

DRIVER 2 HAVANA

MISSIONE 1 Seguire la guida.
SCOPO Seguire il brasiliano tatuato.
TEMPO LIMITE 2:15
CONSIGLI Lo stesso esercizio di prima, basta restare calmi e seguire la macchina verde con un'andatura tranquilla. Ci farà girare un po' per le strade, ma basta tenere d'occhio l'indicatore di prossimità e non dovremmo avere nessun problema.

MISSIONE 2 Rubare il camion.
SCOPO Rubare il camion di Vasquez. Stare attenti alla scorta.
TEMPO LIMITE 2:50
CONSIGLI Velocemente ci mettiamo a inseguire il camion e lo spingiamo fuori strada. È sorprendentemente veloce e la macchina che costantemente ci tampona da dietro non giova al nostro livello di distruzione. La migliore tattica è concentrarsi sull'inseguimento del camion mentre cerchiamo di lasciarci dietro la scorta. Quando seminiamo la macchina dietro di noi, attaccare il camion diventa molto più facile.

MISSIONE 3 Fermare il camion.
SCOPO Fermare il camion esplosivo.
TEMPO LIMITE 2:50
CONSIGLI Visto che dal retro del camion continuano a cadere esplosivi, dovremo attaccarlo dai lati se vorremo avere una speranza di fermarlo. Proviamo a spostarci dall'altro lato della strada e quando colpiamo gli angoli andiamoci contro. È difficile ma non impossibile.

MISSIONE 4 Trovare l'indizio.
SCOPO Inseguire le macchine e trovare il file.
TEMPO LIMITE 7:00
CONSIGLI Dobbiamo arrivare velocemente al punto indicato sulla mappa. Questo rappresenta la prima di quattro macchine, una delle quali contiene un indizio. Quando le troviamo, sbattiamole contro i muri o facciamo qualsiasi altra cosa per riuscire a fermarle velocemente. Ora possiamo entrare nella macchina che abbiamo appena bloccato. Se scopriamo che l'indizio non c'è, torniamo nella nostra macchina (o rubiamone una nuova!) e riprendiamo l'inseguimento.

MISSIONE 5 Scappiamo sul traghetto.
SCOPO Fuggire dai poliziotti e cercare di raggiungere il traghetto
TEMPO LIMITE Nessuno
CONSIGLI Questa missione è una corsa a tutta velocità per raggiungere il porto dei traghetti. I poliziotti ci staranno alle costole, ma riusciremo a seminarli muovendoci agilmente nel traffico. Dobbiamo raggiungere il porto il più velocemente possibile e poi lanciarci sulla rampa di carico. Il traghetto sta partendo, ma dovremmo riuscire a saltare e ad atterrare sul ponte; dobbiamo essere pronti a frenare, altrimenti potremmo andare troppo in là e finire in acqua.

MISSIONE 6 Alle banchine.
SCOPO Raggiungere le banchine e seguire l'indizio Rosanna Soto.
TEMPO LIMITE 3:40
CONSIGLI Quando scendiamo dal traghetto dobbiamo seguire la strada sulla sinistra e poi prendere la galleria sotterranea per raggiungere la terraferma. A questo punto è una corsa a tutta velocità per raggiungere il punto di destinazione sulla mappa. Dobbiamo stare attenti: la strada che porta alla destinazione è molto tortuosa, e di solito è piena di traffico; c'è di buono che è l'ideale per lasciarsi dietro i poliziotti!

MISSIONE 7 Tornare da Jones.
SCOPO Tornare da Jones prima che Jerico scappi.
TEMPO LIMITE 2:30
CONSIGLI Una corsa contro il tempo. Prendiamo la cartina e dirigiamoci in fretta da Jones. Attireremo molta attività della polizia, per cui cerchiamo di lasciarli indietro nel traffico. Quando arriviamo alla macchina di Jones dobbiamo essere sicuri di non essere inseguiti dai poliziotti (altrimenti dobbiamo sbatterli fuori strada). A questo punto usciamo dalla nostra macchina e entriamo in quella di Jones.

MISSIONE 8 Seguire Jerico.
SCOPO Stare incollati a questo combinaguai.
TEMPO LIMITE 0:52
CONSIGLI Come prima cosa dobbiamo stare attaccati alla macchina di Jerico, mantendoci nei parametri di prossimità. Questo tizio è più veloce di quelli che inseguivamo prima, per cui dobbiamo cercare di non farci seminare, specialmente in quelle stradine strette. Fortunatamente è un missione relativamente breve e senza dolori.

MISSIONE 9 Seguire Jerico.
SCOPO Bloccare Jerico.
TEMPO LIMITE 1:05
CONSIGLI Entriamo velocemente in macchina, altrimenti lo perderemo. Dovremo guidare molto prudentemente, stando attenti a restargli vicino, e poi colpirlo nei punti cruciali quando svolta. Mantenere un contatto visuale è importantissimo. Perdiamolo di vista e la missione sarà finita.

MISSIONE 10 Fuggire dai brasiliani.
SCOPO Lasciare la città alla svelta!
TEMPO LIMITE Nessuno
CONSIGLI Dei teppisti ci stanno alle costole, per cui è meglio fare un percorso il più diritto possibile. Dirigiamoci a nord sulla strada principale che porta a ovest lungo la costa. Le macchine dei nemici sono inesorabili coi loro attacchi (ci ricordiamo la missione President Run nel primo gioco?). Dobbiamo cercare di notarli per primi e farci scudo con le macchine che sorpassiamo. Oh, e cerchiamo di non finire in mare!

MISSIONE 1 Fuga dal casinò.

SCOPO Lavoriamo per Caine. Dobbiamo arrivare al casinò, caricare i suoi scagnozzi, e poi portarli a una casa sicura.

TEMPO LIMITE 2:45 per caricarli, 2:00 per la fuga

CONSIGLI Corriamo per le strade e rubiamo una macchina, poi andiamo velocemente al casinò. Quando arriviamo, gli scagnozzi di Caine salteranno in macchina. La polizia sta già arrivando sulla scena, per cui dobbiamo fuggire alla svelta e arrivare al rifugio. Per perdere i poliziotti basta stare sulla strada principale e nascondersi nel traffico. Quando arriviamo a destinazione (che si trova sulla strada principale dietro un edificio), usciamo dalla macchina, premiamo il pulsante di azione per attivare il pannello sul muro e apriamo il cancello del garage, poi risaliamo in macchina e entriamoci.

MISSIONE 2 Battere il treno.

SCOPO Arrivare alla macchina prima del treno.

TEMPO LIMITE 0:45

CONSIGLI Corriamo più velocemente del treno nello stretto tunnel. Poi superiamolo e andiamo dritti fino alla macchina. Ora fermiamoci, usciamo dal nostro veicolo, entriamo in quello bloccato e fuggiamo prima che il treno ci raggiunga. Poi dobbiamo solo arrivare al punto designato e la

MISSIONE 3 Autobomba.

SCOPO Guidare la macchina piena d'esplosivo fino a Vasquez.

TEMPO LIMITE 3:00

CONSIGLI Ci sono molte scorciatoie da prendere prima di arrivare sulla strada principale: come tagliare attraverso i giardini. Dirigiamoci verso la seconda autostrada principale in direzione sud-ovest e restiamoci fino a che non possiamo prendere la strada dove si trova l'hotel. Prendiamo il secondo ingresso dell'hotel e portiamoci sul retro. Coi secondi che rimangono dobbiamo uscire dalla macchina e correre nello stretto vicolo prima che tutto esploda.

MISSIONE 4 Fuga dall'autobomba.

SCOPO Tornare al rifugio.

TEMPO LIMITE 2:00

CONSIGLI Prima le cose più importanti. Rubiamo una macchina prima che arrivino gli sbirri. Questo è un altro passo verso il punto di destinazione. Prendiamo le autostrade principali in direzione sud e poi utilizziamo le strade secondarie per arrivare al rifugio. Facile quando lo si sa vero?

MISSIONE 5 Lavoro in banca.

SCOPO Soccorrere la banda di Caine, tornare.

TEMPO LIMITE 2:20 per il soccorso, 3:25 per la fuga

CONSIGLI Per prima cosa dobbiamo premere il pulsante sul pannello per aprire il garage, quindi dirigiamoci verso la banca. Prendiamo l'autostrada principale a nord, poi la successiva autostrada a est diretta verso la banca. Facciamo salire la banda di Caine e riportiamoli intatti al rifugio. Per riuscirci dobbiamo prendere l'autostrada diretta a nord dalla banca, poi guidare sulle strade serpeggianti fino al rifugio. Quando ci arriviamo dobbiamo scendere dalla macchina e chiudere la porta del garage per completare la missione.

MISSIONE 6 Rubare l'ambulanza

SCOPO Rubare l'ambulanza per caricare il guidatore di Caine.

TEMPO LIMITE 2:05

CONSIGLI Seguiamo l'ambulanza e tamponiamola. Siamo seguiti da una macchina della polizia, quindi cerchiamo di seminarla. Colpiamo e spingiamo l'ambulanza fino a che non siamo in grado di rubarla.

MISSIONE 7 Agguato

SCOPO Jones all'areoporto.

TEMPO LIMITE 3:30

CONSIGLI Dirigiamoci a ovest, poi prendiamo l'autostrada in direzione sud fino a che raggiungiamo quella in direzione est. Prendiamo l'uscita a sinistra per l'aeroporto. Dobbiamo evitare di essere beccati prima della strada che porta all'aeroporto.

MISSIONE 8 Rubare le chiavi.

SCOPO Trovare macchina e chiavi.

TEMPO LIMITE 4:00

CONSIGLI Dirigiamoci verso il punto segnato sulla mappa. Quando compare la macchina, attacchiamola (come nelle precedenti missioni distruttive). Quando la macchina è completamente distrutta entriamoci e prendiamo le chiavi.

MISSIONE 9 Affare C4

SCOPO Giungere all'incontro senza essere seguiti.

TEMPO LIMITE 3:00

CONSIGLI Dobbiamo semplicemente guidare fino al punto d'incontro sulla mappa senza essere seguiti dalla polizia. Se per caso iniziano a seguirci, dobbiamo seminarli nel traffico o sbatterli fuori strada prima di arrivare a destinazione.

MISSIONE 10 Distruggere il magazzino.

SCOPO Seminare la polizia e arrivare da Vasquez.

TEMPO LIMITE 2:30

CONSIGLI Raggiungiamo il magazzino senza essere seguiti. Usciamo dalla macchina e apriamo la porta. Entriamo e piazziamo l'esplosivo quando ci viene indicato. Ora lasciamo l'edificio prima che esploda, o bruceremo!

MISSIONE 1 Incidente d'autobus.

SCOPO Rubare l'autobus e distruggere la macchina di Vasquez.

TEMPO LIMITE 6:00

CONSIGLI Le strade sono strette, per cui dobbiamo guidare con prudenza (per questa missione è preferibile la visuale in prima persona). Dobbiamo anche cercare le scorciatoie, perché ce ne sono un po': come un comodo passaggio che dovremmo notare quando prendiamo una delle curve che portano lontano dalla nostra base. Una volta sull'autobus dobbiamo dirigerci al raduno di macchine e sfasciare tutte quelle che lampeggiano. Quando sono tutte distrutte, torniamo al nostro rifugio, ma senza usare il bus. Meglio rubare una macchina, è più veloce e facile da manovrare!

MISSIONE 2 Rubare la macchina della polizia.

SCOPO Andare alla stazione di polizia e rubare una macchina. Portarla al rifugio.

TEMPO LIMITE 1:40 per il furto, 3:10 per la fuga

CONSIGLI Raggiungiamo la stazione di polizia, usciamo dalla nostra macchina e passiamo una porta che dà sul cortile: qui troveremo una macchina della polizia. Quando la facciamo partire dobbiamo seminare i poliziotti e portarla al nascondiglio segnato sulla mappa.

MISSIONE 3 I soldi di Caine.

SCOPO Fermare la limousine prima che scappi, poi arrivare alla villa e raccogliere i soldi.

TEMPO LIMITE 2:00

CONSIGLI Quando vediamo la limousine sbarriamole la strada e fermiamoci. Entriamoci e dirigiamoci alla villa. Il tempo è poco, per cui dovremo prendere le strade più dirette.

MISSIONE 4 Salvare Jones.

SCOPO Seguire la Sedan verde e tamponarla.

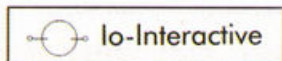
TEMPO LIMITE 4:00

CONSIGLI Seguiamo la macchina in questione e continuiamo a tamponarla. È da notare che questo veicolo è particolarmente resistente e dovremo colpirlo molte volte prima che si fermi. Stiamogli vicini e colpiamolo quando svolta. In alternativa possiamo cercare di spingerlo in mare!

MISSIONE 5 Esplosione della barca.

SCOPO Andare ai moli e mettere dell'esplosivo.

TEMPO LIMITE 2:50

CONSIGLI Questo è un tocco di classe! Andiamo ai moli e troviamo la barca, quindi saliamo sul ponte, usciamo dalla macchina e piazziamo le cariche d'esplosivo. Oh, chiaramente dobbiamo risalire in macchina e fuggire prima che tutto salti in aria. Tutto in meno di tre minuti.

Benvenuto in ClubNet con TIN.IT

Di seguito troverai tutte le istruzioni che ti permetteranno di abbonarti subito a "ClubNet" di Tin.it.

Attiva subito il tuo abbonamento

1 Creazione della connessione per la registrazione (Per i sistemi operativi Windows 95/98)
Apri "Risorse del Computer", quindi "Accesso Remoto" ed infine "Crea nuova connessione". Nel primo campo della finestra che si aprirà dovrai scrivere "Registrazione". Qualora ce ne fosse bisogno nel secondo campo dovrai selezionare il modem che utilizzerai per navigare. Quindi seleziona "Avanti". Nella nuova finestra dovrai scrivere nel campo "Numero di telefono" 147898330, selezionando l'Italia come "Indicativo del paese" e lasciando in bianco il campo "Indicativo località".
Quindi seleziona "Avanti" e quindi "Fine".

Configurazione della connessione (Per i sistemi operativi Windows 95/98)
Fai clic con il tasto destro del mouse sull'icona "Registrazione" posta in "Accesso remoto" all'interno di "Risorse del computer". Dal menù a tendina che comparirà scegli "Proprietà". Nella nuova finestra deseleziona la casella "Utilizza indicativo località e Proprietà di composizione". Scegli quindi, in alto, la scheda "Tipi di server" ed in questa lascia selezionata solamente la voce "TCP/IP". Completata questa operazione clicca sul pulsante "Impostazioni TCP/IP".
Nella nuova finestra scegli le opzioni "Indirizzo IP assegnato dal server" (scelta predefinita) e "Specifica indirizzi del server", scrivendo 212.216.112.222 nel campo DNS primario e 212.216.172.162 nel campo DNS secondario.
Infine clicca su "OK" e di nuovo su "OK".

3 Registrazione (Per i sistemi operativi Windows 95/98)
Fai doppio clic sull'icona "Registrazione" posta in "Accesso remoto" all'interno di "Risorse del computer". Nella finestra che si aprirà scrivi all'interno del campo "Nome utente" il numero login (minuscolo). Scrivi la password nel campo "Password". Stavolta la parola comparirà come una sequenza di 8 asterischi.
A questo punto cliccando su "Connetti" il tuo computer effettuerà una chiamata telefonica al server di registrazione di Tin.it.
Ti ricordiamo che la telefonata è al costo di una chiamata urbana da tutta Italia.

■ Creazione della connessione per la registrazione (Per il sistema operativo Windows NT 4.0)
Apri "Risorse del Computer", quindi "Accesso Remoto" e clicca sul pulsante "Nuovo" (se non sono disponibili altre connessioni la finestra "Connessione guidata nuova voce della rubrica" si aprirà automaticamente dopo aver risposto "OK" all'avviso "La rubrica è vuota"). Nella finestra che si aprirà scrivi "Registrazione" e quindi clicca su "Avanti". Nella nuova finestra scegli

Caratteristiche abbonamento ClubNet

- ✔ Zero costi di attivazione nessun canone di abbonamento (paghi solo il costo del collegamento telefonico)
- ✔ Collegamento 24 ore su 24 senza limiti di tempo
- ✔ 20 MB di spazio web a disposizione per creare la tua Home Page
- ✔ 1 casella di posta elettronica (e-mail)
- ✔ Collegamento tramite rete telefonica tradizionale (PSTN) o rete ISDN fino a 64 Kbit/s

Prima di incominciare, hai tutto ciò che ti serve?

Le successive istruzioni si riferiscono ai sistemi operativi Windows 95/98/NT 4.0.

Requisiti tecnici minimi:

- PC con processore Pentium (o equivalente)
- Modem analogico o ISDN
- RAM 16 MB (minimo) 32 MB (consigliata, necessaria in caso di installazione su Windows NT 4.0)
- Scheda video VGA o superiore 256 colori;
- Sistema Operativo Windows 95/98/NT 4.0 (consigliata almeno SP4)
- Browser installato (Internet Explorer o Netscape)
- "Accesso Remoto" e protocollo TCP/IP installati (nel caso in cui riscontrassi problemi potrai installarli seguendo le istruzioni accessibili dalla Guida in Linea del tuo sistema operativo)

l'opzione "Si sta effettuando un collegamento ad Internet" e quindi clicca su "Avanti". Se ti viene richiesto, seleziona il modem che utilizzerai per connetterti ad internet e clicca su "Avanti". Nella nuova finestra scrivi il numero di telefono 147898330. Quindi seleziona "Avanti" e successivamente "Fine".

■ Configurazione della connessione (Per il sistema operativo Windows NT 4.0)
Nella finestra "Accesso remoto" seleziona la voce "Registrazione" nel primo campo e quindi clicca sul pulsante "Altro": dal menù a tendina scegli "Modifica la voce e le proprietà del modem". Nella finestra che si aprirà seleziona, in alto, la scheda "Server" e quindi clicca sul pulsante "Impostazioni TCP/IP". Nella nuova finestra scegli le opzioni "Indirizzo IP assegnato dal server" (scelta predefinita) e "Specifica indirizzi del server", scrivendo 212.216.112.222 nel campo DNS primario e 212.216.172.162 nel campo DNS secondario.
Infine clicca su "OK" e di nuovo su "OK".

■ Registrazione (Per il sistema operativo Windows NT 4.0)
Nella finestra "Accesso remoto" seleziona la voce "Registrazione" nel primo campo e quindi clicca sul pulsante "Componi": si aprirà una nuova finestra. Scrivi all'interno del campo "Nome utente" il numero login (minuscolo).
Scrivi la password nel campo "Password".
Stavolta la parola comparirà come una sequenza di 8 asterischi.
A questo punto cliccando su "OK" il tuo computer effettuerà una chiamata telefonica al server di registrazione di Tin.it.
Ti ricordiamo che la telefonàta è al costo di una chiamata urbana da tutta Italia.

BENVENUTO ON-LINE!

Principali parametri configurazione:

× DNS primario:	212.216.112.222
× DNS secondario:	212.216.172.162
× SMTP server:	mail.clubnet.tin.it
× POP server:	box.clubnet.tin.it

Per altri dettagli tecnici puoi anche consultare l'indirizzo http://how.tin.it/

LOGIN freecast5t00
PASSWORD 3dlqq9yz

Compilazione dei moduli on line
Una volta che la connessione è stabilita dovrai avviare il tuo browser (ad esempio facendo doppio clic sulla corrispondente icona) e successivamente connetterti all'indirizzo http://registraclubnet.tin.it/kit.html.
Una volta collegato dovrai compilare con i tuoi dati i moduli che compariranno a video.

Al termine della procedura ti saranno forniti i dati personalizzati per l'accesso al servizio, comprendenti:
* una Userid e una Password di navigazione, idonee ai successivi collegamenti
* una Userid e una Password idonee alla consultazione della tua casella di posta elettronica.
STAMPA O ANNOTA LE USERID E PASSWORD DEFINITIVE ed i parametri di collegamento che ti verranno forniti al termine della registrazione perché ti serviranno per i successivi collegamenti e per la consultazione della tua casella di posta elettronica oltre che per eventuali reinstallazioni future del software.
Ti ricordiamo che le Chiavi di accesso provvisorie servono SOLO per la registrazione, e non per i successivi collegamenti.
Se hai problemi di collegamento non esitare a telefonare al Numero Verde 800-505595 tutti i giorni 24 ore su 24 per avere assistenza guidata.

5 Configurazione automatica del browser
Al termine della procedura di registrazione, nel caso in cui tu disponga di Internet Explorer, ti consigliamo di scegliere l'opzione di configurazione automatica del browser.
In questo caso cliccando su "Invia" ti verrà chiesto se vuoi salvare il file di configurazione o se vuoi aprirlo direttamente: scegli "Apri il file dalla posizione corrente" e poi clicca su "OK".
All'avviso "le impostazioni di Internet stanno per essere modificate" rispondi "OK". Dopo qualche secondo il tuo computer sarà configurato con i tuoi dati personalizzati.
A questo punto chiudi il browser e termina la chiamata al server di registrazione.

6 Navigazione
Per navigare in internet avvia nuovamente il tuo browser: sarai automaticamente connesso al POP di Tin.it che hai scelto durante la registrazione.

CON CLUBNET POTRAI COLLEGARTI DA TUTTA ITALIA AL COSTO DI UNA TELEFONATA URBANA
Per ulteriori informazioni sui punti della rete di accesso chiama il Numero Verde 800-505595
oppure verifica on-line all'indirizzo http://pop.tin.it/clubnet/

Club Net tin.it

SERVIZIO SEGRETO

Abbiamo trucchi per tutte le macchine

La nostra amica esperta in trucchi di videogiochi mette a disposizione le sue conoscenze per **soddisfare le nostre esigenze di trucchi!**

TRUCCHI E TECNICHE PASSO-PASSO... TRUCCHI E TECNICHE PASSO-PASSO...

TRUCCO DEL MESE
Tony Hawk's Pro Skater

Cheat Mode
Mettiamo il gioco in pausa e premiamo L1 ◎ →, ↑, ↓, ◎, →, ↑, □, △. Se abbiamo fatto tutto correttamente avremo sbloccato livelli, nastri, filmati in FMV e altro ancora.

Moltiplicatore 10 x
Mettiamo il gioco in pausa e teniamo premuto L1 per poi premere □, △, ↑, ↓. La schermata di pausa tremerà se avremo fatto tutto correttamente. Avremo 10 punti in tutte le nostre caratteristiche per lo skater in uso.

Moltiplicatore 13 x
Mettiamo il gioco in pausa e teniamo premuto L1 per poi premere ✕, □, □, △, ↑, ↓. La schermata di pausa tremerà se avremo fatto tutto correttamente Avremo 13 punti in tutte le nostre caratteristiche per lo skater in uso.

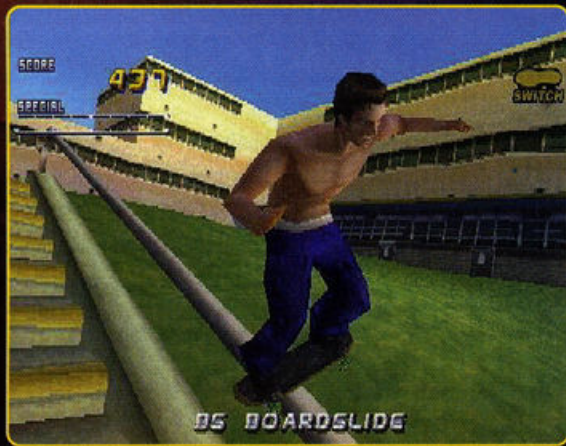
Selezione del livello
Mettiamo il gioco in pausa e teniamo premuto L1 per poi premere △, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △

Special sempre disponibili
Mettiamo il gioco in pausa e teniamo premuto L1 per poi premere ✕, △, ◎, ↓, ↑, →. In questo modo possiamo ottenere fino a 1.000.000 di punti.

Rallentatore e velocità
Mettiamo il gioco in pausa e teniamo premuto L1 per poi premere □, ←, ↑, □, ←. Facciamolo due volte per una modalità più veloce.

Giochiamo come Officer Dick
In modalità career recuperiamo 30 nastri con un solo personaggio.

FMV Neversoft Bails
Usando Dick, vinciamo tre medaglie d'oro. Il filmato mostra gli sviluppatori del gioco che cercano di fare skate...

Punti extra
Teniamo premuto il pulsante direzionale mentre siamo in aria e lasciamolo andare un attimo prima di toccare il suolo.

▲ Divertente e pericoloso, Goldeneye è sempre un grande classico.

▲ Usiamo i trucchi di Pokémon per cambiare i colori...

PARASITE EVE (PS)

Codice del ponte
Inseriamo 561 per passare.

Codice mortale per Cash Till
Inseriamo 3033

Codice del cancello
Inseriamo 18

CRASH TEAM RACING (PS)

Trucco del personaggio segreto:
Nel menu principale teniamo premuto L1 e R1 per inserire uno di questi codici. Un suono ci confermerà che abbiamo fatto tutto correttamente. I personaggi segreti saranno selezionabili in modalità uno contro uno, arcade, time trial e battle:
Penta Penguin: ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑
Ripper Roo: →, ◎, ◎, ↓, ↑, ↓, →
N Tropy: ↓, ←, →, ↑, ↓, →, →

Papu Papu: ←, △, →, ↓, →, ◎, ←, ←, ↓
Komodo Joe: ↓, ◎, ←, ←, △, →, ↓
Pinstripe: ←, →, △, ↓, →, ↓

Altri trucchi
Nel menu principale teniamo premuto L1 e R1 per inserire uno di

questi codici. Un suono ci confermerà che abbiamo fatto tutto correttamente.
Scrapbook: ↑, ↑, ↓, →, →, ←, →, △, →
Tracciati bonus: →, →, ←, △, →, ↓, ↓
Invisibilità: ↑, ↑, ↓, →, →, ↑
Pick-up invisibile: ↓, ←, →, ↑, ↓, →
Super Turbo Pad: △, →, →, ○, ←
Mostra il contatore del Turbo: △, ↓, ↓, ○, ↑

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION (N64)

Invincibilità:
Corvo, Salmone, Aquila, Orso, Lucertola, Coniglio.
Tutte le armi:
Gufo, Orso, Gufo, Insetto, Falco, Gufo.
Tutte le munizioni:
Salmone, Alce, Toro, Serpente, Aquila, Salmone.
Tutte le chiavi:
Lucertola, Libellula, Toro, Orso, Lupo, Aquila.
Livello Uno:
Rana, Alce, Cavallo, Libellula, Lupo, Coniglio.
Livello Due:
Gufo, Gufo, Cavallo, Alce, Alce, Alce.
Livello Tre:
Gufo, Coniglio, Orso, Insetto, Rana.
Livello Quattro:
Orso, Cavallo, Corvo, Aquila, Cavallo, Coyote.
Livello Cinque:
Orso, Libellula, Cavallo, Orso, Rana, Alce.
Modalità senza teste:
Lucertola, Alce, Aquila, Gufo, Salmone, Cavallo.
Modalità teste giganti:
Lupo, Serpente, Coniglio, Lucertola, Coyote.
Modalità mani e piedi giganti:
Lucertola, Lucertola, Libellula, Cavallo, Lucertola, Coyote.
Modalità uomini a bastoncini:
Cavallo, Aquila, Serpente, Coguaro, Insetto, Salmone.
Modalità piccola:
Rana, Rana, Salmone, Insetto, Lupo.
Modalità manichini:
Serpente, Toro, Serpente, Rana, Orso, Alce.
Modalità inchiostro e penna:
Giaguaro, Cavallo, Alce, Pesce, Giaguaro, Falco.
Modalità gasping:
Libellula, Toro, Coniglio, Salmone, Aquila, Corvo.
Modalità Gouraud:
Lucertola, Salmone, Insetto, Salmone, Lupo, Libellula.
Menu Follia:
Coniglio, Gufo, Cavallo, Insetto, Orso, Orso.
Menu di pausa a schermo pieno:
Coniglio, Gufo, Lucertola, Alce, Salmone, Coniglio.
Vedi i crediti:
Alce, Alce, Alce, Alce, Alce, Alce.

ISS DELUXE (PS)

Trucco canino:
Inseriamo questo nello schermata del titolo: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ○. Se il trucco ha funzionato dovremmo sentire un cane abbaiare. Arbitro e guardalinee dei nostri futuri incontri saranno ora dei cani!

DUKES OF HAZZARD (PS)

La macchina della polizia di Rosko
Premiamo: ○, ✕, ○, ↓, ↑, ↓, ↓, ↑
Macchina fantasma
Finiamo il gioco in modalità facile e avremo la nostra macchina fantasma contro cui gareggiare.

WIPEOUT 64 (N64)

Trucchi anti gravità
Teniamo premuti Z, L e R in in una gara e inseriamo questi codici.
Armi infinite
C-Giù, C-Su, C-Sinistra, C-Destra, C-Destra, C-Up.
Scudi infiniti
C-Su , C-Giù, C-Sinistra, C-Destra, C-Su, C-Giù, C-Sinistra, C-Destra.
Tempo Infinito
C-Su , C-Destra, C-Sinistra, C-Giù, C-Su, C-Destra, C-Sinistra, C-Giù.

SYPHON FILTER (PS)

Scelta del livello
Mettiamo il gioco in pausa e premiamo:
○, □, L1, R1, L2, R2, ✕
Armi e munizioni illimitate
Mettiamo il gioco in pausa, scegliamo le opzioni delle armi e premiamo:
↓, SELECT, ○, L1, L2, R2, ✕
Usiamo questo trucco in tutti i livelli per recuperare tutti gli oggetti.
Colpi mortali
Mettiamo in pausa, selezioniamo gli obiettivi e teniamo premuto: →, ○, L1, R1, R2, ✕
Dovremmo sentire Gabe dire "Understood" se abbiamo fatto tutto bene.

TAI FU (PS)

Stunner
Per attivare i trucchi nel gioco premiamo:
R2, ✕, R2, ✕, ○, ↓, □
Tutti gli stili di combattimento
R2, △, R2, ←, →, △
Energia al massimo
R2, △, R2, ←, →, ○

FEAR EFFECT (PS)

Segreti paurosi
Andiamo alla schermata delle opzioni e selezioniamo i Crediti. Mentre li vediamo passare insieriamo uno di questi codici. Sentiremo il suono di una pistola se avremo fatto tutto correttamente.
Munizioni infinite
L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, ←, △
Energia infinita
L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, →, □
Colpi mortali
L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, ↓, R1
Soluzione degli enigmi
L1, △, ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ↑

GOLDENEYE (N64)

Trucchi
Premiamo i pulsanti da indice, quindi premiamo il pulsante direzionale o i pulsanti C usando uno di questi codici.
Invincibilità
L + D-Giù, R + C-Destra, R + C-Su, L + D-Destra, L + D-Giù, R + C-Su, L + D-Destra, R + D-Giù, L + D-Sinistra, L + R + C-Destra.
Tutte le armi
L + R + D-Giù, L + C-Sinistra, L + C-Destra, L + R + C-Sinistra, L + D-Giù, L + D-Giù, R + C-Sinistra, L + R + C-Destra, R + D-Su, L + C-Sinistra.

Munizioni al massimo
L + R + C-Destra, R + D-Su, R + D-Giù, R + D-Giù, L + R + C-Destra, L + R + D-Sinistra, R + D-Giù, R + D-Su, L + R + C-Destra, R + D-Sinistra.
Invisibilità
R + C-Sinistra, L + R + C-Sinistra, L + R + D-Sinistra, L + R + D-Su, R + D-Su, L + C-Sinistra, R + C-Sinistra, L + C-Giù, L + R + D-Sinistra, R + D-Destra.
Modalità penna e inchiostro
R + C-Giù, L + R + D-Giù, L + D-Destra, R + C-Su, L + R + C-Destra, R + D-Su, L + D-Giù, L + D-Destra, R + C-Sinistra, R + C-Su.

COMMAND & CONQUER (PS)

Nuclear Strike
→, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, →, ✕, ↑, ✕
Ion Cannon
→, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, →, ✕, □, △
Air Strike
→, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, →, ✕, □, ○
5000 Crediti Supplementari
→, ↓, ↓, ←, ↓, L1, ←, →, ↓, ←

▲ Fare fuori nemici è molto più facile con qualche trucchetto di quelli giusti...

▲ Diamo una mano a Gabe con qualche trucchetto...

Codice della mappa
Alla schermata dei titoli premiamo L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○ quindi START e selezioniamo 'New Game'. Teniamo premuti i pulsanti fino a quando non inizia il livello.

Missioni segrete
Inseriamo COVERTOPS nella schermata delle password dopo aver finito l'ultima missione GDI per accedere alle operazioni extra.

Intro Kane
Teniamo premuto SELECT sul pad mentre il gioco carica e Kane apparirà per raccontarci tutti i retroscena della sua carriera cinematografica.

Sbloccare la telecamera privata
Mettiamo in pausa il gioco in una qualsiasi delle modalità e premiamo R1 quindi △, ↑, △, ↑, ○, ↑,

←, △ (la schermata NON tremerà per confermare l'inserimento del codice, diversamente dagli altri trucchi).

Mosse della telecamera
HoHoHo: ←, ↑, □, ○
Somi Spin: ←, ↓, ○
The Well Hard Flip: →, ←, □

TUROK 2 (N64)

Codici definitivi
Nella schermata dei trucchi inseriamo:
BEWAREOBLIVION
ISATHAND.

Tutte le armi
GOODIES

Munizioni infinite
DONTSTOCKUP

Invincibilità
GAMEGOD

Vite infinite
ICANTDIE

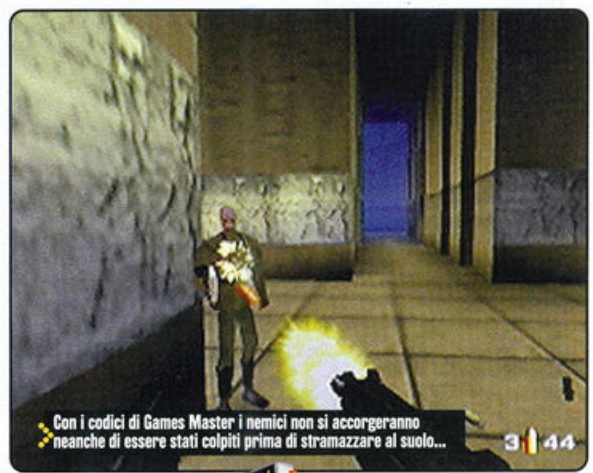
TEKKEN TAG TOURNAMENT (IMPORT) (PS2)

Combo definitive
Entriamo in modalità tag e proviamo una di queste mosse micidiali.

King e Armor King
Calcio indietro + Pugno a sinistra + Pugno a destra e Tag.

King, Eddy, Yoshimitsu, Julia, GunJack, Michelle o Ganryu
Avanti, Avanti + Pugno a sinistra + Calcio a sinistra e Tag.

Yoshimitsu & qualsiasi altro personaggio
Giù + Calcio a sinistra + Calcio a destra, Giù + Calcio a sinistra + Calcio a destra e Tag.

Ganryu e qualsiasi altro personaggio
(Dietro all'avversario)
Giù + Pugno a sinistra + Pugno a desta quindi Tag.

Con i codici di Games Master i nemici non si accorgeranno neanche di essere stati colpiti prima di stramazzare al suolo...

TONY HAWK'S PRO SKATER (PS)

VIGILANTE 8: SECOND OFFENCE (DC)

Access Passwords
Selezioniamo Game Status dal menu delle opzioni. Selezioniamo un personaggio e premiamo grilletto L + grillletto R. Inseriamo una di queste password nella schermata che comparirà.

Rapid Fire
RAPID-FIRE

Super Missile
BLAST-FIVE

Vettura veloce
MORE-SPEED

Macchina più pesante
GO-RAMMING

Fast Action
QUICK-PLAY

Attacco agli avversari
UNDER-FIRE

Slow Motion
GO-SLOW-MO

Niente avversari
HOME-ALONE

Niente gravità
NO-GRAVITY

Sospensioni alte
JACK-IT-UP

Ruote giganti
GO-MONSTER

Tutte le sequenze di fine gioco
LONG-MOVIE

JACKIE CHAN STUNTMASTER (PS)

Un sacco di vite
Roof Tops, livello 2: saltiamo sull'ascensore, uccidiamo il ninja sulla destra e accendiamo la luce sopra la porta. Entriamo nella stanza e facciamo piazza pulita. Prendiamo la scala, scendiamo e risaliamo dalla parte opposta. Saliamo all'uscita del livello, scendiamo e saliamo ancora. Dovremmo ora trovare una vita extra...

Unitevi a noi!
Se siamo disposti a fare qualche ricerca e siamo così bravi da scoprire dei trucchi e segreti interessanti possiamo entrare anche noi a far parte della squadra di "agenti segreti" di Servizio Segreti. Una volta trovato il nostro trucco scriviamolo a:
Servizio Segreti - Games Master
Oku Studio
Via Cesalpino 12, 20128, Milano

▲ Salti a non finire ma anche una bella vita extra...

LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PI

LA SEZIONE DELLE PROVE

Benvenuti! State per entrare nella zona di prove e recensioni più approfondita, scrupolosa e senza peli sulla lingua di tutto il mondo! Facciamo tutto il possibile per provare TUTTI i giochi che escono TUTTI i mesi, assieme ai grandi successi che impazzano nel lontano Giappone o in America!

Dreamcast p.56

ZELDA: MAJORA'S MASK

IL PIÙ GRANDE GIOCO DI AVVENTURA DI SEMPRE HA OGGI UN SEGUITO. SCOPRIAMO COSA È CAMBIATO!

p.62

I PUNTEGGI

90 - 100% Il massimo dei videogiochi. Pensiamo seriamente all'acquisto.

80 - 90% Un bel gioco. Se ci piace il genere compriamolo!

70 - 80% Non male, ma non è un gioco eccezionale.

60 - 70% Forse un buon gioco rovinato da un difetto.

50 - 60% Solo nella media. Meglio rivolgersi altrove...

40 - 50% Niente da fare, non ci è proprio piaciuto.

30 - 40% Sembra proprio che manchino le basi dei videogiochi qui!

20 - 30% Brutto da vedere e da giocare. Stiamo alla larga.

10 - 20% Acquistarlo vorrebbe dire torturarci...

0 - 10% Il peggio del mondo dei videogiochi...

IL VERDETTO

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Piloti	22
Costruttori	11
Circuiti	17
Livelli di difficoltà	4

La guida rapida ai dati più importanti dei videogiochi che proviamo su Games Master.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

FIFA '98	68%
FIFA '99	90%
FIFA 2000	78%
NHL 2000	46%
NBA LIVE 2000	91%
MADDEN NFL 2000	58%

Cosa hanno fatto in passato gli sviluppatori? Scopriamolo insieme!

Se il gioco prende più di 90% si merita questo bollino premio! Se c'è questo bollino significa che siamo in presenza di un gioco da comprare!

Il verdetto finale con il punteggio globale e con l'immancabile spiegazione a lato.

Vediamo come se la cava il gioco nei tre aspetti principali individuati da Games Master...
Grafica: Che aspetto ha? Come si muove?
Giocabilità: È divertente da giocare oppure troppo macchinoso?
Longevità: Ci durerà una vita o lo finiremo nel giro di una sola settimana?

il giudizio

GRAFICA Accettabile e godibile. La sensazione di volare è assolutamente perfetta.

GIOCABILITÀ Un po' macchinosa a tratti, con troppi ostacoli e comandi complessi.

LONGEVITÀ Se ci piace volare questo è sicuramente il gioco che fa per noi... per sempre!

Questo gioco è buono ma presenta alcuni difetti che diventano insopportabili alla lunga. Ottimo per gli appassionati.

Voto 70%

LE PROVE DI QUESTO MESE

IN USCITA A: ORA | FORMATO: N64 | PREZZO: L. 169.900 | SVILUPPATORE: NINTENDO | EDITORE: NINTENDO | CARATTERISTICHE: EXPANSION PAK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: Avventura | GIOCATORI: 1

È il **seguito** del **Miglior Gioco del Mondo!** È davvero alla sua altezza? **Possiamo** scommetterci!

Legend of Zelda: Majora's Mask

Eccolo qui, il seguito del gioco che Games Master ha incoronato quale Miglior Gioco del Mondo nella Top 100 pubblicata un paio di mesi fa. È sicuramente il gioco più atteso dell'anno; qualsiasi nuova avventura realizzata dai Migliori Sviluppatori del Mondo, ovvero da Nintendo, fa notizia, tanto più se il protagonista è Link. Com'è possibile, però, realizzare un degno seguito per il miglior gioco mai creato? La maggior parte della gente non ci riuscirebbe mai e non ci proverebbe nemmeno. La maggior parte della gente, però, non è Nintendo: e solo Nintendo ha il talento necessario a creare un gioco all'altezza di Ocarina of Time. E il titolo di questo gioco è Majora's Mask: è straordinariamente ben fatto e non potremo che adorarlo.

SOMIGLIANZE

È un gioco molto diverso da Ocarina of Time, malgrado alcune analogie. Partiamo da queste ultime. Il sistema di combattimento, i menu e la gestione dell'inventario mediante i pulsanti C sono invariati; identica è anche l'idea base di conquistare fortezze e

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Super Mario 64	95%
Zelda: Ocarina of Time	97%
Smash Brothers	93%
Lylat Wars	92%

Ciao, nanerottolo!

All'inizio del gioco Link viene trasformato in un Deku Scrub... e non è un bel vedere. Prima di tutto, quindi, dovremo trovare il modo di restituirgli il suo aspetto originale...

▲ Poverino, ritrovarsi trasformato in un nanerottolo verde senza nemmeno un amico. Meglio restituirgli le sue sembianze.

▲ Le guardie non ci permetteranno di uscire da Clock Town, finché non avremo riacquistato l'aspetto di Link.

▲ Quando troveremo i ragazzi Bomber riceveremo una password che dà accesso a un passaggio sotterraneo...

Giù la maschera!

Tre maschere consentono a Link di trasformarsi in tre diverse creature: uno Zora, un Goron e un Deku Scrub. Ognuna dà al nostro eroe diverse abilità; Link dovrà usarle tutte per salvare il mondo di Termina.

▲ La maschera degli Zora è la migliore: ci permette di solcare il mare a una velocità fantastica e di lanciare le nostre pinne come dei boomerang.

▲ Nei panni di un Goron, Link è fortissimo: il suo pugno può sbriciolare qualsiasi cosa. Può arrotolarsi e procedere rapidamente sotto forma di palla.

▲ Per brutto che sia, anche sotto forma di Deku Scrub Link ha varie abilità. Può camminare sull'acqua ed emettere bolle magiche dal naso... disgustoso, ma utile.

Giù negli abissi!

Eccoci a Great Bay Beach! È un posto splendido, dal quale possiamo nuotare fino alla dimora degli Zora, tuffarci negli abissi e perfino scovare l'ingresso della vasta Laguna del Gerudo. Magico!

▲ Al termine di questo bel vialetto c'è una vasca profonda contenente un mostro simile a un lumacone... l'apparenza inganna!

▲ La costruzione che affiora dal mare è Zora Hal, la patria di questo popolo acquatico. Da lì potremo raggiungere il terzo livello del gioco.

▲ Laggiù c'è l'acquario, dove il vecchio professore ci chiederà di recuperare sette uova di Zora prima che muoiano: sarà una grande impresa.

IL MEGLIO

Signori, la fine del mondo! Più epico di così...

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Livelli	4
Maschere	24
Boss	5
Lune giganti	1

▲ Completando un livello verremo spazzati via da una luce accecante e incastonati in un cristallo azzurro, prima di assistere a un filmato. Otterremo inoltre la maschera del boss appena battuto.

sconfiggere boss. Iniziando a giocare con Majora's Mask ci sentiremo immediatamente a nostro agio: l'azione di gioco è identica a quella di Ocarina of Time, il che non è certo un male, considerato che la giocabilità di Ocarina of Time era praticamente perfetta. Le analogie tra i due titoli, però, finiscono qui.
C'è la trama, per cominciare. Nel gioco precedente dovevamo viaggiare attraverso il tempo per sconfiggere il malvagio Ganondorf, deciso a mettere in pratica sporchi trucchi per conquistare il mondo. Stavolta, invece, non c'è traccia del cattivo pel di carota. Qui il nostro eroe Link viene trasportato in un mondo diverso, dove il dispettoso Skull Kid ruba Epona, il fedele cavallo di Link. Giunto in questo mondo, chiamato Termina, Link viene trasformato in un Deku Scrub.
Suo primo compito sarà quindi trovare un sistema per riacquistare le sembianze di un elfo; dovrà quindi impedire alla luna di schiantarsi sulla terra. Skull Kid ha infatti utilizzato i poteri magici della maschera di Majora per gettare una maledizione su Termina: entro tre giorni la luna si schianterà sul pianeta, distruggendo ogni cosa. Skull Kid ha stregato anche le aree circostanti, perciò nel corso dell'avventura Link dovrà riparare alle malefatte di Skull Kid nei diversi ambienti di Termina.

TUTTO IN TRE GIORNI

Che significa questo? Significa che abbiamo a disposizione tre giorni e tre notti per salvare il mondo. Il che, visto che in Majora's Mask un giorno dura circa 15 minuti, rende il gioco molto breve. O no? Teniamo presente che anche questa volta Link può suonare con la sua ocarina varie musiche, che fra le altre cose possono rallentare o velocizzare lo scorrere del tempo e addirittura ci consentono di ritornare al primo minuto del primo giorno. Una volta imparate queste musiche, quindi, non dovremo preoccuparci troppo della luna. Qual è dunque l'utilità dei tre giorni? Eccola: la città

> ... Abbiamo tre giorni e tre notti per salvare **Termina.** L'ocarina può **rallentare** o **accelerare** lo scorrere del tempo e riportarci fino **all'inizio...**

Mostri, mostri e ancora mostri!

▲ Questi strani ratti esplosivi sono veramente tremendi. Usiamo lo scudo!

▲ Questi mostri informi che vagano per i campi di Termina nascondono spesso dei bonus.

▲ Facciamo fuori i Dodongo bombardandoli sulla coda. In cambio otterremo 50 rupie!

Cavalcando per le praterie di Termina

Cavalcando Epona possiamo spostarci più rapidamente attraverso Termina. Galoppa, cavallino!

▲ L'unico modo per raggiungere Great Bay Beach consiste nello scavalcare la palizzata in groppa a Epona.

▲ Una volta recuperata Epona sarà molto più facile e divertente vagare per Termina.

▲ Quando siamo a cavallo di Epona i mostri non possono farci alcun male. È utile il ronzino, eh?

Benvenuti a Clock Town!

A Clock Town incontreremo centinaia di personaggi in cerca d'aiuto. Se daremo loro una mano saremo ricompensati con vari regali: frammenti di cuore, maschere o attrezzature. Ecco alcuni abitanti della città...

▲ A Clock Town ci sono molti falegnami e tutti hanno bisogno di aiuto.

▲ Questo tipo è un vero commediante... è insopportabile.

▼ Da qui possiamo raggiungere la Lacrima della Luna, un prezioso meteorite...

▼ Link non ha molti amici quando appare sotto forma di Deku Scrub... poveretto!

Nell'Osservatorio potremo scrutare il panorama circostante con il telescopio.

Ecco il telescopio in azione. Usiamolo per scovare e bloccare quel dannato Skull Kid!

Quanto sei brutto, Goht!

Goht è il boss del livello Snowhead. È grosso e brutto, ma per fortuna non è pericolosissimo...

Trasformatici in Goron, appallottoliamoci e inseguiamo la bestiaccia, rotolandole addosso.

Quando avremo sconfitto i mostri, apparirà il regno dei Goron. È davvero bellissimo.

Occhio, però: durante il combattimento, il mostro ci lancerà addosso bombe e sassi molto dolorosi!

Livello dopo livello!

Snowhead Temple è il secondo livello del gioco. È bellissimo... e pure grosso!

Per gran parte di questo livello dovremo assumere le sembianze di un Goron. Attenzione a non farci congelare!

Woodfall Temple, il primo livello del gioco, emerge dalle paludi quando suoniamo una canzone. Impressionante, eh?

Questa piattaforma in mezzo alla palude ci dà accesso al livello Woodfall Dungeon.

▲ Eccoci in acqua sotto le sembianze di uno Zora. È divertentissimo!

▲ Siamo agilissimi nei panni di questi esseri acquatici.

principale di Termina, Clock Town, è assolutamente zeppa di individui, centinaia dei quali hanno precise scadenze e compiti da svolgere. Con l'aiuto di un blocco note che otterremo da una banda di bambini, potremo quindi annotare con precisione chi starà facendo cosa a una determinata ora. Ripetendo l'operazione per tutti e tre i giorni, alla fine conosceremo esattamente la posizione di ciascuno in un determinato momento. Teniamo presente che ogni personaggio che incontreremo ha in serbo per noi una ricerca o una missione secondaria: tutti questi incarichi verranno premiati con un frammento di cuore, una nuova attrezzatura o una maschera. Potremmo passare intere settimane solo trottando per Clock Town e accettando i vari incarichi. Majora's Mask è dunque un capolavoro ancora più completo di Ocarina of Time. Naturalmente, però, avremo ben altro da fare che restarcene a Clock Town: il mondo esterno, infatti, è altrettanto vasto e dettagliato della splendida terra di Hyrule di Ocarina of Time. Dal regno ghiacciato di Goron sulle montagne alle paludi della cittadella di Deku Scrub, dal canyon roccioso al di là del cimitero alla gigantesca area costiera che ospita i Goron acquatici, Majora's Mask è enorme. Le maschere, come si intuisce dal titolo, giocano un ruolo importante. Anche in Ocarina of Time potevamo raccogliere maschere, ma qui ce ne sono di più e hanno maggiori poteri.

La Stone Mask, per esempio, ci rende invisibili ai pirati Gerudo, mentre la Bomb Mask esplode... proprio come una bomba, appunto. Ognuna delle 20 maschere del gioco ha un effetto specifico e utile. Ci sono però altre quattro maschere che hanno ben altri poteri. Ognuna delle tre popolazioni principali del gioco, ovvero i Deku Scrub, i Goron e gli Zora, darà a Link una maschera in grado di trasformarlo letteralmente in uno di loro e di acquistare numerose abilità speciali. La maschera dei Goron trasforma quindi Link in un enorme gigante mangiatore di rocce, capace di sbriciolare grossi macigni, di appallottolarsi e di rotolare velocemente fino a destinazione. La maschera dei Deku Scrub ci consente di camminare sull'acqua e di lanciare bolle contro il nemico, mentre

Ancora maschere!

Majora's Mask comprende 20 maschere "normali", che però proprio normali non sono. Ecco a che cosa servono...

▲ Eccole, ci sono tutte! Ogni maschera ha una funzione specifica: usiamole tutte non appena possiamo.

▲ Questa maschera Pig permette a Link di scovare i segreti con il fiuto. È veramente strana!

▲ La maschera Bomb può essere usata come una bomba. Usiamo lo scudo per evitare di farci male anche noi, però.

Pericolo: Caduta Lune!

Nel corso dei tre giorni fatidici, questa luna minacciosa si avvicina sempre più a Termina: alla mezzanotte del terzo giorno si schianterà sul pianeta. È una scena terrificante, specie quando la luna, avvicinandosi a Termina, comincia a farne tremare la superficie.

▲ Ogni giorno la luna diventa sempre più grande. Il terzo giorno, la terra comincia perfino a tremare!

▲ C'è anche una parte del gioco che si svolge sulla luna stessa, ma non riveleremo come ci si arriva...

Nelle sembianze di un Goron, Link può trasformarsi in un gigantesco macigno.

Odolwa all'attacco!

Odolwa è il guardiano della fortezza dei Deku Scrub e dovremo batterlo per salvare la principessa dei Deku Scrub.

▲ Non avviciniamoci troppo a Odolwa, o ci affetterà con il suo spadone.

▲ L'ideale è colpirlo da lontano con frecce o bolle magiche, per poi farlo a fette.

▲ Odolwa sarà anche il primo boss del gioco, ma è davvero duro da battere. Facciamo attenzione!

la maschera degli Zora ci permette di attraversare il mare a tutta velocità, balzando fuori dall'acqua come salmoni. Nei panni di uno Zora, Link può inoltre utilizzare le sue pinne come boomerang, lanciandole per fare a fette i mostri. Il tutto è divertentissimo e ogni maschera dà al gioco una dimensione tutta nuova. Sì, ma non avevamo parlato di quattro maschere? Beh, troveremo la quarta verso la fine del gioco... e non è il caso di rovinarci la sorpresa, no?
Sono molte altre le caratteristiche del gioco che non abbiamo avuto tempo di citare. I quattro livelli sono brillanti: una volta ripreso possesso di Epona potremo cavalcarla spingendoci in qualsiasi direzione; potremo difendere una fattoria dall'attacco di spettrali alieni e perfino scongelare il regno dei Goron superando il livello Snowhead, uno dei più splendidi del gioco. Le piccole trovate di classe sono numerosissime: possiamo usare le frecce di ghiaccio per creare trampolini ghiacciati sull'acqua, partecipare alle gare dei Goron, infiltrarci nella fortezza dei Gerudo in stile Metal Gear Solid... in questo gioco c'è davvero di tutto. Non rimarremo certo delusi. Veniamo infine alla domanda cruciale. Majora's Mask è o non è migliore di Ocarina of Time? Beh, no. Non è "epico" quanto il primo gioco, anche se ci offre una mole altrettanto vasta di cose da fare. In ogni caso, Majora's Mask è perfettamente all'altezza del suo celebre predecessore, il che significa che è meglio di qualsiasi altro gioco disponibile per questa e altre console. Majora's Mask fa impallidire qualsiasi titolo per PlayStation2 e quasi tutte le offerte per Dreamcast.

▲ Albe e tramonti sono più splendidi che mai. Questo è il più elegante titolo per Nintendo 64: non ha rivali.

Se abbiamo un po' di soldi da spendere in videogiochi, usiamoli per prendere Majora's Mask: impossibile trovare di meglio in un negozio di videogiochi. Majora's Mask è semplicemente il Miglior Gioco del Mondo Parte Seconda, un gioco che non può assolutamente mancare nella nostra collezione. Filiamo a comprarlo!

L'osservatorio

All'inizio del gioco, prima di poter restituire a Link il suo aspetto normale, dovremo visitare questo osservatorio. Qui potremo scrutare Clock Town attraverso un telescopio. Ehi, ma chi c'è sul cocuzzolo della torre dell'orologio? È lui, il dannato Skull Kid!

▲ Eccolo là! Fermiamolo prima che ci distrugga insieme a tutto il pianeta Termina!

La cavalcata!

Mr Malon e il suo malvagio fratello Ingo di Ocarina of Time appaiono anche in Majora's Mask. Potremo sfidarli in una corsa a cavallo.

▲ Qui dobbiamo cavalcare due cavalli insieme: non è facile, ma di sicuro è divertentissimo. Corri, Epona!

▲ Non è facile mantenere il vantaggio sui due fratelli, ma se riusciremo a batterli vinceremo una nuova maschera.

il giudizio

GRAFICA È straordinaria. È indispensabile l'Expansion Pak, ma si capisce perché.

GIOCABILITÀ È simile a quella di Ocarina of Time: è fantastica. Ottima anche l'idea dei viaggi nel tempo.

LONGEVITÀ C'è altrettanto da fare che nell'originale e forse ancora di più, con tutte le meraviglie nuove...

Geniale. È superiore a qualsiasi altro titolo in vendita e rimarrà tale fino all'uscita del prossimo gioco della serie Zelda. È perfetto...

Voto 96%

IN USCITA A: GENNAIO | FORMATO: PS | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: YUKE'S | EDITORE: THQ | CARATTERISTICHE: MULTITAP, DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: WRESTLING | GIOCATORI: 1-4

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Tipi di incontri	18
Incontro migliore	Scala
Wrestler	+ 60
Manca purtroppo:	Brooklyn Brawler

Ecco **un altro** gioco con il **famoso** marchio **di Smackdown...**

WWF Smackdown 2

Know Your Role

Finiamolo!

Occhio all'indicatore: se è al massimo sferriamo il nostro colpo di grazia.

▲ Quando il nostro indicatore Smackdown è al massimo, premiamo per sferrare il colpo di grazia, dopo esserci collocati nella posizione giusta.

▲ Una volta iniziata la nostra mossa, il nostro avversario non potrà sfuggirci. La fine è vicina per Chris Jericho...

▲ Y2J sta per assaggiare il tappeto, grazie al Pedigree di Triple-H. Probabilmente non si rialzerà per un pezzo...

Grrr!

▲ Il wrestling sembra fatto apposta per i videogiochi: i suoi personaggi sono i più pazzeschi che si siano mai visti!

▲ Prendiamo Rikishi, per esempio: visto che fondoschiena? D'altra parte, è il cugino di Yokozuna.

Occhio a questo gioco. L'abbiamo visto bene? Ecco: adesso possiamo passare a descriverlo e a spiegare perché si tratta probabilmente del miglior gioco di wrestling della storia. Dopo il fiacco WWF Royal Rumble per Dreamcast, THQ è ritornata sulla retta via sfornando la coppia d'eccezione No Mercy per N64 e Smackdown 2 per PlayStation, tra i quali il secondo era leggermente migliore. Se il primo Smackdown era pieno zeppo di modalità e opzioni, Smackdown 2 ne ha ancora di più: è quasi incredibile che possa esserci tanto materiale in un solo gioco. Finalmente ci sono anche i combattimenti sul tavolo, insieme a un sacco di altri tipi di incontri dai nomi sempre più improbabili, come lo Slobberknocker.

IL MONDO È FATTO A SCALE

La migliore tra le novità è forse l'incontro con la scala, che sta cominciando solo ora a comparire nei videogiochi WWF malgrado i celebri scontri di questo tipo tra Shawn Michaels e Razor Ramon risalgano alla metà degli anni '90.
Se i due non hanno inventato questo tipo di combattimento, di certo hanno contribuito a renderlo popolare.
Naturalmente, il vantaggio principale nel possedere un titolo che si fregia della prestigiosa licenza WWF consiste nella possibilità di giocare nel ruolo della nostra "superstar" preferita.
E in Smackdown 2 le celebrità non scarseggiano di certo: sono ben 62! Ci sono tutti i pezzi grossi: Rock, Austin e Undertaker, nella sua nuova veste da "gladiatore americano", insieme a praticamente tutti gli altri personaggi WWF, da Stephanie MacMahon a Sho Funaki e addirittura Gangrel. Purtroppo, però, non c'è traccia del Brooklyn Brawler... Tutto ciò servirebbe a poco, però, se l'azione di gioco fosse fiacca. Fortunatamente, però, Smackdown 2 è altrettanto accessibile e immediato del

▲ Ogni personaggio ha una gamma di mosse uniche. Tazz è celebre per i suoi terrificanti Suplex.

▲ Penetriamo dietro le quinte: troveremo ogni sorta di oggetti utili, come questa bella tovaglia bianca...

▲ Ahia! Questo si direbbe un atterraggio veramente spiacevole.

Chi scende e chi sale!

I tipi di incontri speciali a disposizione sono numerosissimi: c'è di tutto, dai combattimenti con la scala agli incontri Falls-Count-Anywhere. Che botte!

▲ Negli incontri Hardcore avremo a disposizione un numero illimitato di sedie da scaraventare all'avversario.

▲ L'obiettivo degli incontri Casket è bloccare l'avversario in una bara!

▼ Ecco cosa accade quando stiamo su una scala e qualcuno ce la sfila da sotto i piedi.

▼ Gli incontri sul tavolo sono occasione di acrobazie sbalorditive, come questo balzo oltre la corda.

IL MEGLIO

La varietà di incontri a disposizione è davvero incredibile.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

WWF Smackdown	92%
WWF Royal Rumble	63%
Touken Retsuden 3	81%
Powermove Pro Wrestling	35%

suo predecessore e vanta un sistema di comando che ci consente di sfoderare decine di mosse spettacolari con la massima facilità. Si tratta di un sistema intuitivo, basato sulla nostra posizione rispetto a quella dell'avversario, che permette scazzottate strepitose.

"... Smackdown 2 è altrettanto accessibile e immediato del suo predecessore e ci permette di sfoderare mosse con la massima facilità..."

INCONVENIENTI

Questo, però, è anche il principale limite di Smackdown 2: dal momento che il sistema di combattimento non è particolarmente complesso, è impossibile diventare dei veri maestri, come in Tekken per esempio.
Iniziare è facile e prodursi in mosse spettacolari anche; ma a volte la sensazione che si prova è che sia il computer a fare tutta la fatica e che a noi basti semplicemente pestare i pulsanti a caso. Insomma, la soddisfazione è un po' magra, perché è chiaro che non occorre molta abilità per giocare. Quello di riprodurre e rendere giocabili le numerose mosse utilizzate dai veri wrestler, d'altronde, è un problema comune a tutti i giochi di questo tipo; e considerata la varietà di incontri e personaggi a disposizione, ci si può passare sopra.
Gli appassionati della WWF si facciano sotto!

Scotty 2 Snotty!

I personaggi più piccoli sono spesso i migliori, perché dispongono di mosse molto efficaci...

Riusciamo a immaginarci The Rock a fare la stessa cosa? Pare che il vecchio Dwayne non vada al tappeto dal 1983.

Sono gli spettacoli come questo a distinguere Smackdown 2 dai picchiaduro tradizionali. Che acrobazie!

"Ooooooh, mi fa male la testa. Penso che mi farò un pisolino...".

Beccati questa!

Il semplice sistema di combattimento ci permette di impiegare ogni sorta di mosse.

▲ Ecco il Suplex verticale, immancabile in molti incontri di wrestling. Nella realtà è una mossa non facile.

▲ Il passato di dilettante del wrestling di Perry Saturn traspare nei suoi inimitabili Suplex.

▲ Pestare l'avversario sul muso è semplice, ma molto efficace!

il giudizio

GRAFICA È il miglior titolo di wrestling per PSX in circolazione. I tocchi estetici sono perfetti.

GIOCABILITÀ È la solita, semplicemente un po' più ricca. La varietà degli incontri è stupefacente!

LONGEVITÀ Modalità a singolo giocatore o multi-player e molto altro ancora.

L'azione di gioco è molto simile a quella del suo predecessore. È di gran lunga il numero uno tra i giochi di wrestling.

Voto 93%

Qui si fa sul serio

Per vincere un incontro Royal Rumble dobbiamo scaraventare gli avversari fuori dal ring.

▲ La modalità Royal Rumble è probabilmente la meno riuscita del gioco, anche se sembra divertente.

▲ Scaraventare gli altri fuori dal ring è un esercizio che diventa presto noioso: è tutto un po' troppo casuale.

▲ I lunghi tempi di caricamento da sorbire ogni volta che un nuovo lottatore sale sul ring non aiutano di certo.

IN USCITA A: GENNAIO | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. 119.900 | SVILUPPATORE: SEGA | EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: Avventura | GIOCATORI: 1

> Misteri d'oriente

Uno degli argomenti principali della trama è la storia degli immigrati cinesi in Giappone e dei loro misteriosi manufatti. Per procedere, Ryo deve fare conoscenza con gli abitanti di Dobuita.

▲ Tao-san è il proprietario del ristorante Ajiichi e sa un paio di cose sulle attività praticate dalle guardie del corpo dell'Imperatore nell'antica Cina.

▲ Xia-san ha un negozio di articoli cinesi in città; tra le altre cose, sa leggere una rarissima forma di scrittura cinese... anche quando è scritta al contrario.

▲ Master Chen si è impegnato sul suo onore ad aiutarci. Se solo non vivesse così lontano e non avesse la mania delle password!

Si chiamava **Ryo** e non c'era da scherzare **con lui... perché** era un vero **duro!**

Shenmue

> E adesso dove si va?

Tra le altre cose, dovremo anche imparare a muoverci attraverso la città...

▲ Ono-san, quello che sta vicino al negozio di moto, è un buon punto di partenza. Ha dei contatti con i bassifondi.

▲ Ci è stato detto di cercare Charlie nel bar Heart Beats. Vediamo se è segnato sulla mappa.

▲ Eccoci arrivati: è bastato eliminare i buttafuori che ci sbarravano il passo. Sembra un posticino accogliente.

Nella vita sono le piccole cose che contano. Cose come bere una bibita fresca in una giornata afosa, giocare con il nostro videogioco preferito, ascoltare la musica che ci piace sul nostro stereo o fare un giro con gli amici. Beh, Shenmue ci offre la possibilità di fare tutto questo e molto di più. Ormai dovremmo conoscerne tutti la trama; per i meno informati, però, ecco di che si tratta. Natsuke padre incontra la morte per mano di un tale Lan Di, che è alla ricerca di un antico specchio da lui trafugato. Di qui si sviluppa la classica avventura del ragazzo che lotta contro il mondo spinto dal desiderio di vendetta.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Virtua Fighter	90%
House of the Dead 2	81%
Sonic Adventure	91%
Chu Chu Rocket	81%
Crazy Taxi	90%
Ecco The Dolphin	54%

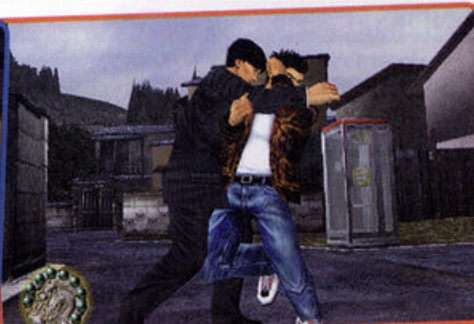
INDAGINI

Nei panni dell'adolescente investigatore Ryo, partiamo dunque alla ricerca della verità e di uno dei più straordinari videogiochi che si siano mai visti. Mentre camminiamo per strade e case, a ogni passo vediamo materializzarsi nuovi personaggi. Ci basta fermare qualcuno e scambiare due chiacchiere ed eccoci a caccia di un nuovo indizio. Lo sviluppo della trama è eccezionale; il gioco mette sistematicamente in dubbio tutte le conclusioni che pensiamo di poter trarre e l'azione varia a seconda della nostra interazione con coloro che ci circondano. Non presentandoci a un appuntamento fondamentale rischiamo di andare incontro a un completo fallimento. A volte, però, l'azione rallenta in modo drammatico. A un certo punto, per esempio, non dovevamo fare altro che prendere l'autobus per il porto. Finché un tipo ci ha detto: "Sì, amico, la fermata è in fondo alla strada", però, non abbiamo potuto andare da nessuna parte. Inoltre occorre spesso battere più

> Sono io il più forte!

Le scazzottate non si limitano ai combattimenti in tempo reale. A volte dovremo anche misurarci in risse alla Virtua Fighter...

▲ Potremo imparare nuove mosse acquistando antichi manoscritti.

▲ Quando si presentano opportunità di allenamento, facciamo pratica con le nostre combo principali...

▲ ...così, nei combattimenti veri, potremo cavarcela più facilmente. Almeno, dovrebbe essere così.

La furia degli elementi!

Ryo si alza presto. Ammiriamo il cielo dell'aurora ed evitiamo di chiederci come abbia fatto a dormire con quei jeans addosso.

Quando cala la notte appare un piccolo filmato. Rientriamo prima delle 23, o il padrone di casa si preoccuperà.

Il gioco è ambientato in dicembre e quindi piove un sacco. Sembra che tutti conoscano l'uso dell'ombrello, tranne Ryo!

Quanta neve! Ryo, però, ha in testa ben altro che un pupazzo di neve mentre si aggira nel quartiere del porto.

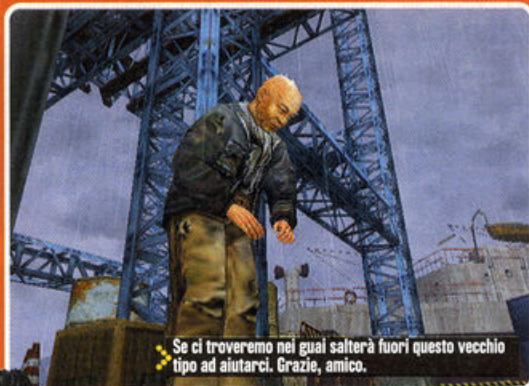
Su e giù, di qua e di là, avanti e indietro!

La nostra ricerca di Master Chan ci conduce nel vecchio quartiere dei magazzini, dove cominciamo a sentirci come Solid Snake. Ci sono cinque guardie che sorvegliano la zona e dovremo riuscire a passare sotto il loro naso senza farci scoprire!

▲ Possiamo nasconderci dietro casse, barili e scatoloni: basta premere A.

▲ Nascondendoci su una superficie verticale possiamo perlustrare il terreno antistante.

▼ Quando saremo allo scoperto dovremo superare le guardie senza farci scorgere.

▼ Maledizione, ci hanno beccati! Non tutto è perduto, però. Ryo è deciso a riprovarci.

Se ci troveremo nei guai salterà fuori questo vecchio tipo ad aiutarci. Grazie, amico.

Finalmente siamo dentro. Cosa c'è in questo misterioso magazzino? Casse piene di scodelle e grossi massi. Non è giusto!

volte gli stessi percorsi e alcuni degli enigmi, più che mettere alla prova il nostro cervello, rischiano di ridurlo in gelatina. E poi, perché mai Ryo deve essere per forza così bravo e ubbidiente? Si tratta comunque di bazzecole di fronte all'eccezionale picchiaduro che costituisce il nucleo di questo gioco.

> "... il gioco **ci stupisce** molto spesso **e l'azione varia** a seconda della nostra **interazione** con coloro che ci circondano..."

A CALCI!

Quando abbiamo sentito descrivere per la prima volta il funzionamento di questo gioco abbiamo temuto che si trattasse di un semplice filmaccio interattivo, ma fortunatamente le nostre preoccupazioni erano ingiustificate.

Eventi e combattimenti in tempo reale sono frequenti e abbastanza impegnativi da mantenere alta la nostra attenzione; in più, ci sono gli straordinari combattimenti in stile sala giochi descritti nel riquadro "Sono io il più forte". Ci metteremo secoli per imparare e perfezionare le nostre mosse, imparandone di nuove dagli amici e mettendole in pratica tutte quante nei letali combattimenti, in cui dovremo affrontare fino a sei avversari. Procedendo nel gioco, inoltre, incontreremo nemici sempre più veloci, intelligenti e robusti. Le prospettive sono terrificanti e insieme irresistibili. Come abbiamo già detto, però, sono le piccole cose che contano: salvare un gattino ferito, divertirsi in sala giochi in un pomeriggio di pioggia, farsi predire la fortuna e prendere a calcioni i motociclisti... ci aspettano giornate molto piene.

▲ Lan Di, il nostro arci-nemico, ha al suo servizio dei tipi davvero pazzeschi... come questo qui!

IL MEGLIO

Ecco alcuni dei nemici ultra-tosti che incontreremo nel corso del gioco. Ripassiamoci il kung fu!

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Personaggi giocabili	1
Modalità di combattimento	2
Mosse di combattimento	36
Amici	3

il giudizio

GRAFICA Non abbiamo mai visto niente di simile. Tutto quanto è perfetto e splendidamente illuminato.

GIOCABILITÀ Oltre alla trama principale, sapientemente organizzata, ci sono gli avvincenti giochi secondari.

LONGEVITÀ Se vogliamo accaparrarci ogni singola miniatura e nastro del gioco, ci metteremo mesi.

È un'avventura sbalorditiva, che ci risucchierà completamente. Non avrebbe senso usare una guida: più che un gioco, è un'esperienza di vita.

Voto 92%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: N64 | PREZZO: L. 89.900 | SVILUPPATORE: EUROCOM | EDITORE: EA/EUROCOM | CARATTERISTICHE: EXPANSION PAK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1-4

Che sia il vero **seguito** di Goldeneye? **Scopriamolo!**

The World Is Not Enough

Botte da orbi!

I personaggi sono buoni o cattivi: per esempio, non vedremo mai Bond prendere a ceffoni M. È giusto così.

Visto il cerchietto sul radar in stile Goldeneye? Quella è la collina che dobbiamo difendere... proprio come in Perfect Dark.

Se dovessimo essere così temerari da avvicinarci, scopriremo che i personaggi sono davvero realistici!

Il livello Merchant riproduce quello della banca della modalità a giocatore singolo, a parte le guardie e gli impiegati.

IL MEGLIO

È piacevole chiacchierare con tutti i personaggi di un livello, specie quando il doppiaggio è fatto così bene.

Trame esaltanti!

È carina, Christmas Jones... e intelligente, anche. Speriamo di rimanere bloccati in ascensore con lei...

Bond si ritrova in situazioni veramente elettrizzanti: qui, per esempio, si finge uno scienziato russo per penetrare in una base atomica.

Da quando Electronic Arts è riuscita a soffiare la licenza di 007 a Rare, le aspettative si sono moltiplicate. Il risultato è all'altezza? Più o meno.

Gli sviluppatori hanno saggiamente fatto tesoro delle esperienze di Goldeneye e Perfect Dark: tutte le armi hanno quindi funzioni secondarie, come il mirino a raggi X e il visore notturno.

LE MISSIONI

Una differenza fra Goldeneye e The World Is Not Enough è che nel secondo c'è molta più enfasi su movimenti furtivi e gingilli. Potremo forzare casseforti, violare codici segreti e disinnescare bombe, nella più pura tradizione cinematografica. Il menu pausa utilizza il telefono Motorola di Bond invece dell'orologio di Goldeneye. In uno dei livelli dobbiamo insinuarci nelle stanze buie di una grande casa, evitando lo sguardo delle guardie: la sensazione di paranoia e batticuore è la stessa di Metal Gear Solid, al di là della visuale in prima persona. L'intelligenza artificiale delle guardie lascia a desiderare: se facciamo fuori qualcuno impegnato in una conversazione, il suo interlocutore continua a parlare... con il suo cadavere!

> "... Alcuni spunti verranno imitati da altri sparatutto. Le sequenze contribuiscono a rendere ancora più mozzafiato il gioco..."

LIVELLI INNOVATIVI

Sul piano dell'azione, i livelli offrono una notevole varietà. In un tratto particolarmente innovativo dobbiamo sciare giù per una montagna, sparando

"Mi scusi, signore, posso vedere il suo lasciapassare? No? Temo che dovrò spararle, allora. Buona giornata!".

Questa è veramente grandiosa: dobbiamo correre lungo passerelle che vengono affettate da un elicottero!

Quel pagliaccio ci penserà due volte prima di mettersi di nuovo a fare il circo davanti a James Bond!

Dove siamo?

Le avventure di Bond lo conducono in luoghi molto interessanti: si va da una stazione della metropolitana... a una banca. Per fortuna non ci toccherà anche fare la fila a uno sportello in posta... Ecco qualche esempio.

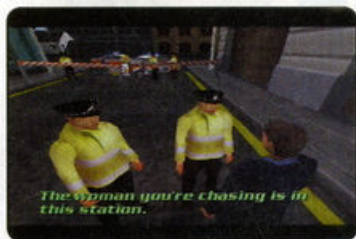
▲ "Attenzione alla porta se non volete rimetterci le mani". La compagnia ferroviaria sta sperimentando un nuovo sistema per ridurre l'affollamento.

▲ L'immancabile livello a base di neve funziona, ma difficilmente vorremo ripeterlo un milione di volte come quello di Goldeneye.

▲ Toh! Le guardie hanno scoperto Bond che si aggira fuori dalla tenuta di Elektra. Sicuramente sono preoccupate che si becchi un raffreddore.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Livelli	14
Armi	oltre 20
Personaggi in modalità a più giocatori	14
Numero massimo personaggi	3

▲ Il livello della metropolitana è tra i migliori. Qui dobbiamo salvare degli ostaggi e schivare i treni in arrivo.

▲ Pierce sta per affrontare uno scontro notturno nella metropolitana... meglio attivare il visore notturno.

Nelle scene come questa in cui Bond fugge dalla banca, ci si sente davvero all'interno del film!

al volo alle guardie, controllando a malapena la nostra direzione. È divertente, ma in qualche modo il livello è un po' troppo lungo e a volte l'azione è rovinata da situazioni insopportabili, come quando dobbiamo impedire alle guardie di dare l'allarme o dobbiamo tramortire una guardia amica evitando di ammazzarla per sbaglio. Sono occasioni faticose e fastidiose. D'altronde, il gioco offre alcuni spunti che verranno senz'altro imitati da altri sparatutto in prima persona, come l'eccezionale episodio in cui dobbiamo attraversare passerelle tagliate in due da una letale sega circolare azionata da un elicottero. Anche il livello ambientato nella metropolitana di Londra è notevole. Alcune scene, come quella in cui una scalinata esplode davanti a noi, contribuiscono a rendere ancora più mozzafiato l'esperienza di gioco.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Duke Nukem: Zero Hour	86%
Hydro Thunder	80%
Mortal Kombat	70%
NBA Showtime	72%
Disney's Tarzan	55%
War Gods	55%

IL DUELLO

È inevitabile paragonare la modalità a più giocatori di The World Is Not Enough con quella di Perfect Dark e, ahi noi, 007 esce decisamente battuto dal confronto. Il numero massimo di personaggi impegnati nel gioco è quattro e le armi, rispetto a quelle di Perfect Dark, sono nettamente inferiori. Il gioco è divertente e forse superiore a Goldeneye, ma sotto questo aspetto non è al passo con i tempi. Alcuni buoni spunti, tuttavia, compensano i suoi limiti. John Cleese ha prestato la voce a R e altri doppiatori fanno un ottimo lavoro nell'imitare Judi Dench, Pierce Brosnan e soci. Anche i rumori delle sparatorie e la colonna sonora sono ottimi, ben realizzati e ricchi di atmosfera. Tutte belle cose, d'accordo, che però non possono nascondere il fatto che, nell'ovvio confronto con Perfect Dark, The World Is Not Enough esce sconfitto sia in termini di giocabilità che in rapporto alla modalità a più giocatori.

Ecco i gingilli!

▲ Ci siamo divertiti a disinnescare questa bomba. R dice che facendolo troppo in fretta si rischia di farla esplodere.

▲ Il visore notturno è carino, anche se non particolarmente realistico. Inoltre consuma un sacco di batterie.

▲ Ecco le tessere di identificazione! Si possono fare un sacco di cose divertenti con questi pezzettini di plastica...

il giudizio

GRAFICA È ben fatta, ma non quanto quella della base di Datadyne. Ci dispiace, ma è così.

GIOCABILITÀ A tratti è frustrante, ma nel complesso è intelligente e ricca d'azione.

LONGEVITÀ Al livello massimo di difficoltà il gioco manca del mordente di Perfect Dark.

Un anno fa avrebbe spopolato, ma oggi impallidisce un po' rispetto ad altri sparatutto. Rimane un eccellente titolo.

Voto 89%

Armi alla mano!

The World Is Not Enough offre diverse armi interessanti. Ecco alcune delle nostre preferite.

▲ La balestra è favolosa: è silenziosissima e molto più efficace di quella di Perfect Dark.

▲ Il meglio della classica pistola di Bond è la possibilità di applicarvi manualmente il silenziatore.

▲ Ecco un'altra funzione secondaria della Magnum: il mirino laser. È fantastico!

IN USCITA A: MARZO | FORMATO: GAME BOY COLOR | PREZZO: L. N. D. | SVILUPPATORE: GAME FREAK | EDITORE: NINTENDO | CARATTERISTICHE: LINK-UP | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: POKEMON | GIOCATORI: 1

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

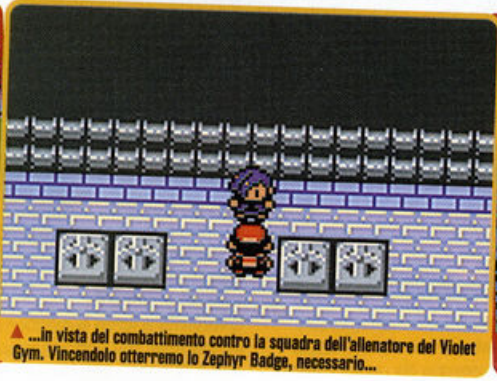
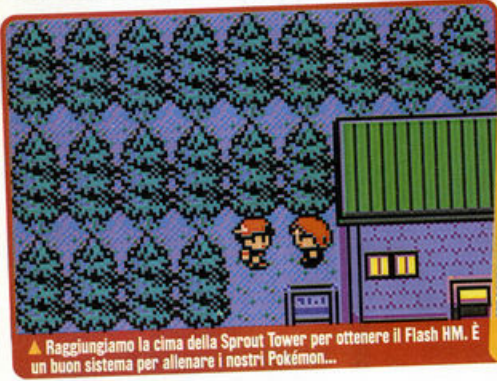
Pokémon	250
Badge	8
Piste	14
Macchine	200

Sono tornati! Il più celebre gioco dell'anno e del **millennio** ritorna con due cartucce **nuove di zecca.**

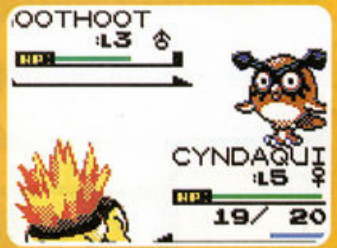
Pokémon Gold & Silver

Ecco cinque dita in grado di darti una lezione!

Nel buio della caverna!

Sarà l'atmosfera da gioco di ruolo a tenerci incollati. Spesso dovremo ritornare in un'area già visitata e portare a termine qualche altra impresa prima di poter procedere. In questa caverna, per esempio...

▲ Raggiungiamo la cima della Sprout Tower per ottenere il Flash HM. È un buon sistema per allenare i nostri Pokémon...

▲ ...in vista del combattimento contro la squadra dell'allenatore del Violet Gym. Vincendolo otterremo lo Zephyr Badge, necessario...

▲ ...per insegnare l'abilità Flash a uno dei nostri Pokémon. Ora potremo fare luce nelle tenebre e proseguire la nostra avventura.

Solo chi avesse passato tutto lo scorso anno al Polo Nord potrebbe essere scampato alla febbre dei Pokémon. Ora sono tornati.

Diversamente da Pokémon Yellow, che non era altro che una versione aggiornata di Pokémon Red e Blue, questa è un'avventura nuova di zecca, che si svolge su una nuova mappa con nuove località, enigmi e... sì, anche una nuova infornata di mostriciattoli da scovare! In tutto ci sono ben 100 nuovi mostri, oltre ai 151 del gioco originale... e anche questa volta dovremo acchiapparli tutti! Ora avremo a disposizione un nuovo zainetto pieno di tasche per conservare tutti i nostri oggetti e ci terremo in contatto con amici e familiari mediante cellulare. Il Pokédex è stato aggiornato per consentirci di classificare i nostri Pokémon in vari modi e di individuarli comodamente per categoria, in modo da mettere insieme più velocemente la squadra adatta per ogni tipo di battaglia.

NOVITÀ

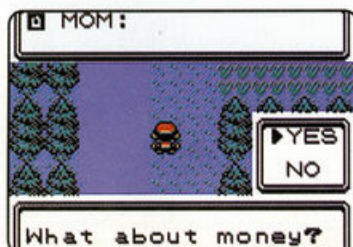
Ora il gioco comprende notte e giorno: di notte c'è buio e circolano creature diverse da quelle visibili durante il giorno. Ora, inoltre, potremo allevare nuovi Pokémon: dall'unione tra un Pikachu maschio e un Pikachu femmina nascerà un uovo dal quale uscirà un piccolo, dolcissimo Pikachu!

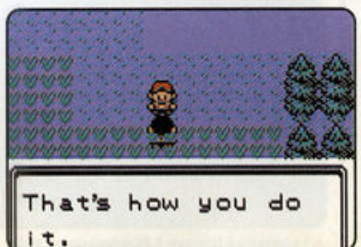
UGUALE MA DIVERSO

Diverso sì... ma non troppo. All'inizio avremo il controllo di tale professor Elm, che sostituisce il professor Oak e potremo scegliere fra tre Pokémon: Chikorita, Pokémon d'erba, Cyndaquil, Pokémon di fuoco e Totodile, Pokémon d'acqua. Il nostro nuovo rivale sceglierà dei mostri che dispongano di vantaggi rispetto ai nostri e ci sfiderà ad affrontare il primo di numerosi combattimenti. Il nostro obiettivo? Diventare il miglior

La frutta fa bene!

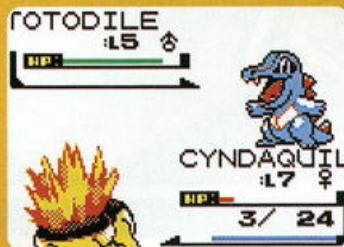
▲ Di tanto in tanto ci imbatteremo in questi strani alberi e nei loro altrettanto strani frutti...

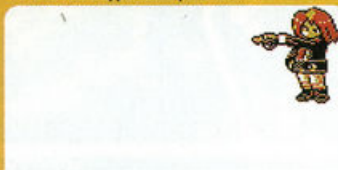
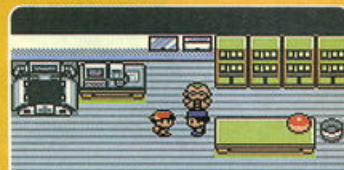
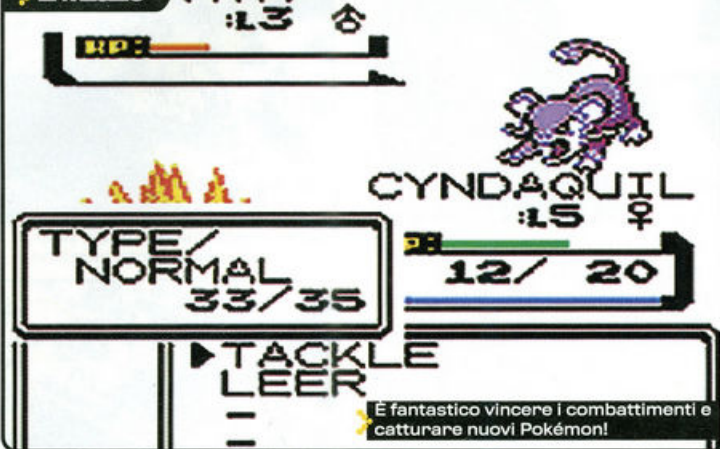
▲ I nostri Pokémon potranno portare questi frutti in combattimento, utilizzandoli automaticamente per recuperare le energie.

▲ Potremo chiacchierare con il nostro grandioso cellulare. Attenzione alla bolletta, però.

▲ Quando le nostre bestiole sono stanche di combattere, facciamo un salto al Pokémon Center.

▲ In combattimento incontreremo un sacco di tipi amichevoli, pronti a insegnarci qualche trucco.

Il bene contro il male!

In Pokémon Red & Blue il nostro nemico era Gary, il nipote di Oak. In Pokémon Gold & Silver dovremo affrontare un cattivo veramente orribile...

▲ Ecco il nostro rivale: ha rubato un Pokémon dal laboratorio del professor Elm. Diamogli una lezione!

▲ Ehi, si sta mettendo male... quel tizio ha rubato un Pokémon superiore ai nostri!

▼ OK, questo round è suo. Niente paura, però: avremo molte opportunità per rifarci...

▼ Ora almeno possiamo correre alla polizia e denunciare il cattivo.

IL MEGLIO

È fantastico vincere i combattimenti e catturare nuovi Pokémon!

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Pokémon Red/Blue	94%
Pokémon Pinball	76%
Pokémon Stadium	88%
Pokémon Snap	82%
Pokémon Yellow	92%
Pokémon Trading Card	76%

allenatore di Pokémon del mondo. Per raggiungerlo dovremo anche questa volta affrontare vari Gym Leader e battere le loro squadre. Inoltre, dovremo vagare a lungo nell'erba alta per mettere insieme la nostra collezione di Pokémon... Dove abbiamo già sentito tutto ciò?

"... Il vero problema è che i giochi non saranno disponibili in Europa fino a Pasqua!"

METALLI PREZIOSI

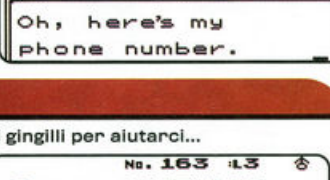
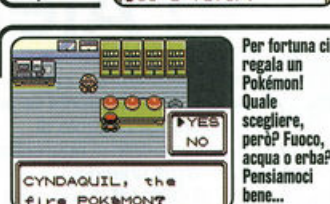
Non ci sono differenze sostanziali tra le versioni Gold e Silver: come nel caso della coppia Red & Blue, esiste un pugno di Pokémon esclusivi che potremo ottenere solo tramite scambi da effettuare con gli utenti dell'altra versione. Ecco una regola pratica: se anche un nostro amico ha intenzione di acquistare la cartuccia, assicuriamoci di non comprarla uguale.
Il problema vero, però, è che i due giochi non saranno ufficialmente disponibili in Europa fino a Pasqua!
La copia da noi recensita è americana, ma quella europea presenterà alcune piccole differenze. Se quindi vogliamo avere il gioco prima di chiunque altro, dovremo acquistarne una copia di importazione... o andarcela a prendere negli Stati Uniti! Se invece abbiamo proprio vissuto tutto l'anno al Polo Nord... beh, speriamo di trovare Pokémon Gold o Silver nel nostro uovo di Pasqua!

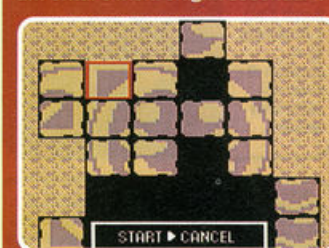
Si parte

Tutto comincia nel laboratorio del professor Elm, il quale ci affida una missione che non può svolgere da sé. Che pelandrone.

Per fortuna ci regala un Pokémon! Quale scegliere, però? Fuoco, acqua o erba? Pensiamoci bene...

Mr Pokémon ci stava aspettando. Ha fatto un'importante scoperta e ci affida un uovo di Pokémon da portare al professore.

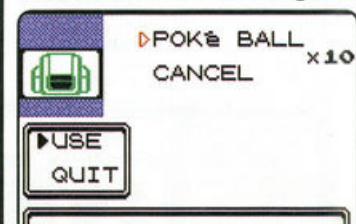
C'è anche il nostro vecchio amico professor Oak, che ci regala un Pokédex! È un nuovo modello, ricco di novità!

Spremiamoci le meningi

Nel nostro viaggio dovremo affrontare molti enigmi secondari.

▲ Gli abitanti di Violet City si lambiccano da millenni su questo mistero.

▲ Non devono essere molto svegli: è facilissimo. Basta comporre il viso di Mr Pringle con le mattonelle...

▲ Il pavimento si apre e ci ritroviamo in una stanza segreta. Cosa significano quei simboli?

Giocattoli nuovi!

La nostra avventura sarà lunga e difficile, ma per fortuna avremo molti nuovi gingilli per aiutarci...

▲ Il nostro nuovo zaino è molto spazioso e può contenere tutti gli oggetti che troveremo sul cammino.

▲ Il Pokédex ci permette di classificare in vari modi i mostri. Possiamo digitare il nome di quello che cerchiamo.

▲ C'è una marea di informazioni da leggere per ogni Pokémon da noi catturato.

il giudizio

GRAFICA A parte il colore esterno, la grafica è una fotocopia di quella delle versioni Red e Blue.

GIOCABILITÀ Andremo a caccia di Pokémon, li cattureremo e li faremo combattere...

LONGEVITÀ Una volta terminata la modalità principale, avremo sempre i 251 Pokémon da scovare!

Potremo amarlo oppure odiarlo: ignorarlo è impossibile! È un successo. La formula è la solita e promette mesi interi di divertimento!

Voto 92%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PC | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: WESTWOOD | EDITORE: EA | CARATTERISTICHE: MUCCHE! | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: STRATEGIA | GIOCATORI: 1-16

La guerra nei videogiochi! A che serve? Beh, a un sacco di cose, per chi è in vena...

C&C Red Alert 2

Di questi tempi, sembra impossibile entrare in un negozio di videogiochi senza che un ennesimo titolo di strategia in tempo reale ci aggredisca armato fino ai denti urlandoci in faccia: "GIOCA CON ME!" con voce marziale.

Il che non è male, per chi apprezza i videogiochi in tutte le loro diverse manifestazioni e forme. Fino a che punto, però, si possono sopportare giochi sempre uguali a se stessi prima di cadere in preda alla delusione? Prima di spiegare perché Red Alert 2 rappresenta probabilmente una buona scelta, dobbiamo premettere che questo gioco non è nemmeno minimamente originale. Solita storia: costruire basi, radunare eserciti e ammazzare i nemici. Il modello è sempre stato questo e probabilmente rimarrà identico ancora per anni.

AMBIENTAZIONE

Il fatto, però, è che si tratta comunque di un gioco fantastico, che faremo fatica ad abbandonare una volta iniziato. Westwood ha fatto centro un'altra volta con le nuove unità: il gioco offre una varietà straordinaria di carri armati, soldati e veicoli. C'è perfino una speciale unità russa in grado di controllare il pensiero altrui. A una prima occhiata è difficile distinguere Red Alert 2 da Tiberian Sun, ma la presenza dei russi, della Statua della Libertà e di altri celebri edifici indica chiaramente che si tratta del classico scontro America contro Russia. La grafica è ottima, i combattimenti imponenti e l'intelligenza artificiale straordinariamente ottusa... insomma, è Command & Conquer.

NOVITA'

Qualche differenza c'è, però. Una novità interessante è che i nostri fanti possono ora trincerarsi all'interno di edifici e installare piccoli nidi di mitragliatrici contro le quali occorrono armi più pesanti di quelle normalmente in dotazione ai soldati. La vittoria però dipende sempre dalla superiorità numerica in fatto di carri armati, come nel Command & Conquer originale. I novellini adoreranno Red Alert 2: questa è la quintessenza della strategia in tempo reale. Quanto a chi è rimasto deluso dalla scarsa originalità di Tiberian Sun, farà meglio a puntare il mirino altrove.

Carica!

Red Alert 2 offre una vasta gamma di ottime unità agli aspiranti generali. Ecco alcune delle nostre preferite...

"Muu! Muu!". Boom! Ciac! Il lanciarazzi V2 ci permette di goderci il suono delle mucche...

Cosa c'è di meglio di una bella battaglia navale? Sia gli Alleati che i Sovietici dispongono di ottime unità navali.

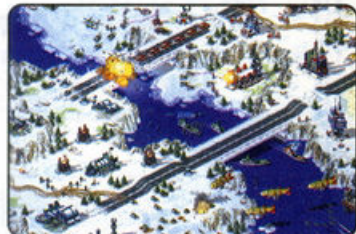
Costruita la nostra base avremo accesso ad armi speciali. Per esempio, potremmo bombardare il nemico con un Thunderstorm.

Che carnaio!

Per i non esperti di tattiche militari, specifichiamo che un "combattimento di carri armati" è un combattimento in cui ci sono molti... carri armati, appunto. Esistono poi combattimenti di soldati, navi e altre unità da guerra. Diamo un'occhiata...

▲ Scateniamo un'orda di Terror Drone, che filano in direzione del nemico esplodendogli in faccia.

▲ Red Alert 2 offre unità vecchie e nuove: questi sono antidiluviani aerei Kirov.

▲ Un attacco navale di sorpresa può decimare le forze nemiche.

▲ In Red Alert 2, più unità abbiamo da spedire in combattimento, meglio è.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Dune 2	70%
Command & Conquer	89%
Red Alert	88%
Tiberian Sun	90%

IL MEGLIO

Il brivido che si prova quando le nostre tattiche faticosamente elaborate funzionano è una sensazione classica dei grandi giochi di strategia!

il giudizio

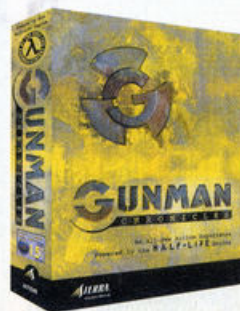
GRAFICA È piuttosto vecchio stile e va benissimo così.

GIOCABILITÀ È la solita storia, ma se ci piace la strategia in tempo reale rimane divertentissima.

LONGEVITÀ L'ottima modalità a più giocatori e le 26 missioni ci terranno occupati per lungo tempo.

È un fantastico titolo di strategia in tempo reale... proprio come il precedente titolo di strategia in tempo reale di Westwood.

Voto 81%

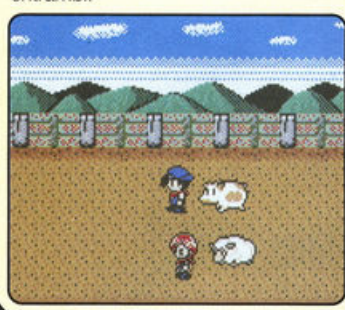
Qualcosa di incredibile comincia
a vagarti per la testa.
λncora.
POWERED BY THE HALF-LIFE ENGINE
Un'esperienza di azione
avvincente e completamente
nuova, messa in moto dal
motore di Half-Life.
Un'invasione intergalattica
da contrastare.Quattro mondi
immensi da conquistare e
sottomettere.Opzioni complete
per l'uso delle armi.
Nemici diabolicamente
intelligenti. Raduna le tue
forze e tieni ben svegli
i tuoi sensi: devi essere
pronto a sparare!
GUNMAN
CHRONICLES
distribuito da
LEADER
www.leaderspa.it
SIERRA
www.sierra-online.co.uk
GUNMAN

Gli ultimissimi giochi per Game Boy Color e **Neo Geo Pocket** raccolti in una **rubrica tutta loro!** Solo su Games Master!

SVILUPPATORE: PACK IN SOFT EDITORE: CRAVE GIOCATORI: 1

GAME BOY COLOR

Harvest Moon 2

Ooo-aarr! Ecco il ritorno del gioco di ruolo che ci dà letteralmente la possibilità di comprare una fattoria. Ambientato nello stesso affascinante mondo agricolo dell'originale, Harvest Moon 2 aggiunge nuovi raccolti e animali, nuovi personaggi da incontrare e l'occasionale danza campestre con una bellezza locale. Condurre una fattoria è inspiegabilmente affascinante, anche se i miglioramenti rispetto a Harvest Moon 1 saranno notati solo da un occhio esperto, per cui dovreste considerare il fatto di possederli entrambi.

GM CAPOLAVORO

Il miglior gioco manageriale per Game Boy è ancora più bello. **90%**

SVILUPPATORE: DIGITAL ECLIPSE EDITORE: UBISOFT GIOCATORI: 1

GAME BOY COLOR

Batman: Chaos in Gotham

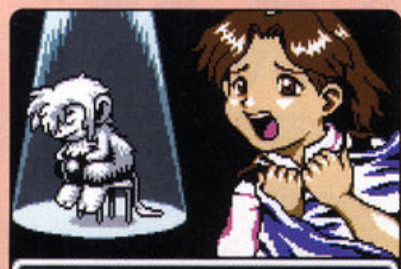
L'altro gioco ispirato a Batman in questo numero è uno di quei platform in cui i francesi sono tanto bravi.
Gli animatori della Ubisoft hanno fatto un ottimo lavoro cercando di imitare lo stile della Warner, col mantello dell'eroe mascherato che sventola mentre salta da una piattaforma all'altra e Gotham in sottofondo. L'azione è un familiare miscuglio di pugni, salti e collezioni di oggetti, eseguita magistralmente ma poco sorprendente. Se questo mese vogliamo comprare un gioco di Batman per il nostro Game Boy, compriamo questo, ma lasciamolo perdere se abbiamo già tanti platform.

Azione platform molto fluida unita a un'eccellente grafica. **81%**

SVILUPPATORE: TAITO EDITORE: EVENT GIOCATORI: 1

GAME BOY COLOR

Monkey Puncher

Stanchi di allenare Tamagotchi e Pokémon? Allora cosa ne pensiamo di far combattere uno scimpanzé? Conosciamo il cammino da fare: nutrirlo, allenare il nostro pupillo e farlo combattere. Se vincerà, le sue statistiche saliranno, permettendogli di scontrarsi con avversari più forti. Solo che questa volta si tratta di uno scimpanzé. Con guantoni da pugile. Che mangia banane, biscotti e curry. Mentre continuiamo a premere la "A" per rileggere il testo tradotto pessimamente, cerchiamo di toglierci di dosso la sensazione che, nonostante il suo gusto scimmiesco, Monkey Puncher non sia altro che un gioco di allenamento.

La solita formula ma con degli scimpanzé. **69%**

SVILUPPATORE: REALTIME ASSOCIATES EDITORE: MATTEL GIOCATORI: 1

GAME BOY COLOR

Matchbox Caterpillar Construction Zone

Se c'è mai stato un gioco ideato per dare un colpo al cuore è proprio questo. Ci lascia faticare fra una serie di macchinari che dovrebbero aiutare i lavoratori con l'elmetto, scavando la terra, spingendo le rocce, alzando i tronchi e mietendo i raccolti. Una serie di livelli di addestramento ci spiega il funzionamento degli attrezzi per tagliare la legna, della zappa, del trattore agricolo e così via. E poi... Oh no! Questo è tutto! Si sono completamente dimenticati di fare un gioco! Questo titolo unito con Harvest Moon avrebbe potuto essere qualcosa di speciale, ma così com'è, non riesce proprio a esserlo.

Bella grafica, suoni e mezzi, ma non c'è un gioco. **31%**

Future
MEDIA ITALY

IN USCITA A: GENNAIO | FORMATO: DC | PREZZO: L. N.D. | SVILUPPATORE: MELBOURNE HOUSE | EDITORE: INFOGRAMES | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: GUIDA | GIOCATORI: 1-4

Portare: sacco a pelo, un thermos, **mutande pulite** e il nostro orsacchiotto. Pronti per stare svegli **la notte?**

Le Mans
24 Hours

Se facciamo parte del nutrito numero di appassionati di giochi di guida, allora ci serve davvero un Dreamcast. Vanta già un sacco di giochi di corsa invidiabili e il futuro sembra ancora più roseo.

LA GARA

Le Mans è una gara francese che dura proprio 24 ore e vede un gran numero di macchine impegnate a percorrere una distanza enorme, che solo un terzo dei concorrenti riesce a finire. Fortunatamente la versione per Dreamcast ci permette di correre tra i dieci minuti e le 24 ore. Naturalmente nessuno riuscirebbe a stare davanti a un Dreamcast per 24 ore consecutive senza svenire, quindi il fatto di poter salvare su VMS la gara è un indubbio vantaggio.

GRAFICA

Melbourne House ha creato una delle migliori grafiche mai viste su Dreamcast. I tracciati includono Suzuka in Giappone e Donington in Gran Bretagna, oltre al circuito di Le Mans e sono tutti resi in maniera talmente fedele che faremo fatica a tenere gli occhi sulla strada! Tutta questa autenticità sarebbe inutile senza un buon gioco come fondamenta, ma per fortuna ci troviamo di fronte a un buon gioco. Le macchine vanno da McLaren di F1 a Audi e sono tutte velocissime. Correre la 24 ore è un'esperienza sconvolgente; le macchine si scontrano per il primo posto mentre il tempo cambia da sereno a piovoso e la notte lascia il posto a un'alba luminosa. Sia provato in versione Quick Race sia in Full Challenge, Le Mans convince e si attesta fra i migliori giochi di corse per DC, ed è più facile da gestire di F355.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Smash TV	82%
KKND2	80%
Cricket '97	70%
GP500	82%

Wwwoooowww!!!

La grafica di Le Mans è sensazionale, a tratti anche migliore di quella di Ferrari 355. Un vero splendore.

Un sontuoso tramonto produce un delicato chiarore. I riflessi sulle vetture, inoltre, sono generati in tempo reale.

Oh no! Il cielo terso di nubi ha portato una pioggia sferzante che ha riempito il tracciato. Mettiamo le gomme da bagnato.

È notte e il cielo è pieno di stelle luminose. Dov'è la nostra morosa in una serata così romantica?

▲ Questa macchina colorata come una caramella è un vero gioiello, e ha anche un'elevatissima velocità di punta.

La macchina è la star!

Ci sono molte macchine fra cui scegliere, alcune famose, altre meno. Vediamole insieme.

▲ La Porche GTL è una versione della famosa 911 con una carrozzeria da corsa.

▲ Lister Storm GTL. Mai sentito parlare di questo costruttore, comunque la macchina corre eccome!

IL MEGLIO

Sfrecciare per Le Mans con un cielo sereno è fantastico, mentre all'orizzonte spunta una foschia pomeridiana e la luna attende di salire in cielo.

il giudizio

GRAFICA Senza dubbio la migliore che abbiamo mai visto su Dreamcast: vale il prezzo del gioco.

GIOCABILITÀ Brillante. Intrigante, impegnativo e gratificante. Un gioco da comprare.

LONGEVITÀ Fra sfide multiplayer e la gara da 24 ore, è un gioco che ci terrà impegnati per mesi.

Un titolo splendido, dotato di un'ottima giocabilità, una grafica fuori dal mondo ed emozioni a non finire.

Voto **89%**

IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. N.D. | SVILUPPATORE: MELBOURNE HOUSE | EDITORE: INFOGRAMES | CARATTERISTICHE: VIBRATION | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-4

È tempo di cartoni, bambini. **Prepariamoci a un** po' di sana **azione animata.**

Loony Toons Space Race

Ricchi premi e cotillons

Ogni corsa vinta ci fa guadagnare gettoni da spendere in molti modi. Vediamo quali:

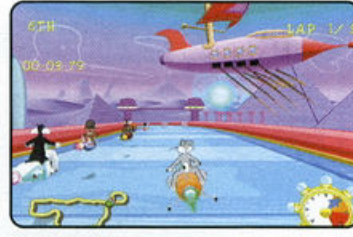
In questa piccola gara dobbiamo evitare gli oggetti che cadono dall'alto. Il problema è che ciò risulta impossibile e il nervosismo avrà la meglio.

Visto? Solo dopo pochi secondi dall'inizio della gara siamo stati schiacciati dal classico peso di una tonnellata. Che divertimento.

Dakky Duck di Warner Bros, Wile E Coyote e Bugs Bunny sono tutti nomi famosissimi. Cosa c'è di meglio che sbatterli in una corsa in stile Mario Kart?
Gli sviluppatori hanno brillantemente mantenuto il tocco tipico dei cartoni e le cose avvengono su schermo a una velocità incredibile. Peccato che la giocabilità sia un po' piatta. Tutto ciò che bisogna fare per vincere consiste nel raccogliere i power up, quindi le abilità di guida non sono importanti. Quattro giocatori possono gareggiare uno contro l'altro e ci sono alcuni mini-giochi da completare, ma alla fine si tratta di un altro caso di privilegio della forma sui contenuti. Ci durerà al massimo un giorno.

In Scooter con i personaggi Warner!

Il Paradiso di Acme!

Tutte le armi tipiche dei cartoni sono a nostra disposizione per far vedere ai nostri avversari di cosa siamo capaci. Carina questa nuvola.

il giudizio

GRAFICA Ottima grafica da cartone animato, simile agli originali.

GIOCABILITÀ Divertente, ma non è un gioco di guida. Sono molto più importanti i power-up.

LONGEVITÀ Per un po' si lascia giocare, ma poi la noia avrà il sopravvento.

Un'opportunità mancata. Meglio di Magical Racing Tour, ma molto peggio di Mario Kart. Pazienza.

Voto 60%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PS | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: EA | EDITORE: EA | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: BOXE | GIOCATORI: 1-2

Mai stati presi **a pugni su** un **ring?** Ora ne abbiamo la possibilità.

Knockout Kings 2001

LA VITA IN PUGNO!

Nella modalità Carriera potremo creare il nostro pugile e farlo diventare Campione del Mondo.

Potremo scegliere il suo aspetto e anche come vogliamo che salga sul ring.

Fra le competizioni possiamo anche fare un po' di allenamento per perfezionare quei colpi segreti.

Ready to Rumbe ci ha mostrato un possibile approccio alla boxe: idiota, veloce e divertente.
Il percorso alternativo consiste nel cercare di creare una simulazione. Potrà anche sembrare un percorso più credibile, ma la boxe è uno sport piuttosto blando da ricreare. Si tratta di due atleti robusti che si attaccano con pugni controllati e ben mirati finché uno dei due non cade a terra privo di sensi. Niente di speciale se paragonato al rapido susseguirsi di emozioni di Tekken, vero? Electronic Arts, però, ha scelto questa strada e dobbiamo ammettere che non ha realizzato un brutto gioco. Certo, si tratta sempre di premere pulsanti, ma con un po' di ragionamento. Inoltre gli manca qualcosa e non è troppo dissimile dall'edizione dell'anno scorso, ma è abbastanza divertente.

LEGGENDE DELLA BOXE!

Gli scontri Fantasy sono la parte migliore. Potremo vestire i panni di Muhammad Ali e altre leggende della boxe.

il giudizio

GRAFICA Cerca di essere realistica, ma finisce col non essere elegante. Discrete animazioni.

GIOCABILITÀ Serve tempo per abituarsi ai controlli, ma ne offre una gamma davvero notevole.

LONGEVITÀ Assicurata dalla modalità per due giocatori e dalla lunga modalità carriera.

Se ci piace un approccio alla boxe un po' più serio, questo è il titolo da comprare. In tutta sincerità è però solo un esercizio di boxe.

Voto 65%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: DC | PREZZO: L. 129.900 | SVILUPPATORE: SEGA | EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: VMU, INTERNET | ALTRE VERSIONI: NESSUNA

Pronti, attenti, via! Tranne che in USA, dove stanno vietandolo...

Jet Set Radio

Io lotto contro la legge!

In modo abbastanza divertente, la legge non prende troppo alla leggera il fatto che dipingiamo i muri e farà praticamente di tutto per fermarci: dall'investirci con le moto a mandarci contro i paracaduti. Cavoli!

▲ Essere investiti da un poliziotto su una grossa moto è uno dei prezzi che dobbiamo pagare per essere un artista di graffiti nel centro di Tokyoto.

▲ I miei occhi mi ingannano o è un elicottero con mitragliatrice quello che vedo in lontananza? Mmm, meglio andarsene alla svelta con lo skate!

▲ I poliziotti non pensano ad altro che a pestarci. Anche se proviamo a scappare con lo skate ci prendono e ci trascinano dietro alle moto!

Stiamo arrivando!

Una grossa fetta del gioco consiste nel cercare di capire come raggiungere ogni area.

▲ Prendere il tempo giusto è fondamentale per raggiungere le sporgenze, altrimenti cadremo!

▲ Girarsi è facile e difficilmente si perde l'equilibrio, come accadeva in Tony Hawk per esempio.

▲ Se notiamo una sporgenza potrebbe benissimo esserci un'area nascosta, come questa! I bonus abbondano.

Mentre la selezione dei titoli per il lancio della PlayStation2 non è ancora al massimo, Sega si è finalmente decisa a lanciare alcuni titoli eccezionali per il Dreamcast. Dopo il fantastico Virtua Tennis (che da solo vale quasi l'acquisto del Dreamcast), arriva il bellissimo Jet Set Radio. Se non abbiamo un Dreamcast, iniziamo a risparmiare...

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Crazy Taxi	90%
House of the Dead 2	81%
Sega Bass Fishing	82%
Virtua Fighter 3tb	90%
Sega Rally 2	93%

GRAFFITI PAFFUTI

Abbiamo già giocato alla versione giapponese fino alla morte ed è facile dire che la versione europea non delude. Avremo la possibilità di giocare con una serie di skater che hanno un debole per i graffiti. Ogni livello consiste in un numero di aree (indicate da larghe frecce, in modo da non poterle mancare), che dovremo dipingere. Ma non è così semplice: oltre ad assicurarci di avere abbastanza bombolette spray con le quali disegnare, ci sono anche molte persone che non apprezzano le nostre attività piuttosto illegali.

EVITARE I POLIZIOTTI

I più pericolosi sono i poliziotti, che ci colpiranno senza sosta con i manganelli, ci sbatteranno per terra con le moto, lanceranno gas lacrimogeni e arriveranno addirittura a chiamare paracadutisti e elicotteri con le mitragliatrici per riuscire a fermarci. Come se non bastasse c'è anche un

Bomberman!

Invece di dipingere pareti fresche, possiamo dipingere su graffiti che sono già stati fatti da bande rivali. Se troviamo uno di loro che sta dipingendo, possiamo rubargli tutta la vernice!

▲

▲ Se vediamo degli altri artisti di graffiti significa che sono di una banda rivale. Carichiamoli per rubare loro tutta la vernice!

▲ Ahi! Nonostante nel gioco ci sia molta violenza, la si nota difficilmente visto il suo stile da cartone animato.

Mi-ste-ro!

Un barattolo di vernice gialla è sufficiente per completare un piccolo disegno. Dobbiamo raccogliere più barattoli per un lavoro più grosso.

Gli aerosol blu valgono 10 gialli, per cui vale la pena cercarli. Avremo un sacco di vernice!

I barattoli rossi servono per curarci, ma di solito sono ben nascosti, per cui dovremo cercarli attentamente.

Dovremo seguire le indicazioni sullo schermo per completare i murali più grossi e difficili.

Guardami mamma!

Visto che siamo degli skater molto abili possiamo eseguire un sacco di evoluzioni, come andare sui muri, poter scivolare su quasi tutte le superfici, incluse le rotaie, e attaccarci al retro dei veicoli per avere un passaggio gratis!

Salti alla cieca spesso ci portano ad atterrare in nuove sezioni.

Se cadiamo da troppo in alto perderemo dell'energia.

Il "Grinding" è un ottimo modo per andare in giro e fuggire ai poliziotti.

Spesso è l'unico modo per raggiungere certe zone del gioco.

Per sbloccare nuovi personaggi dovremo completare una serie di evoluzioni, ognuna della quali richiede pratica...

Il modo più facile per salire la collina, tutti d'accordo vero? Solo bisogna stare attenti a non farsi tirare sotto!

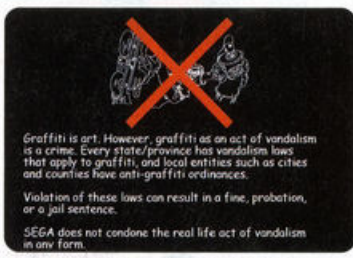
vigilante che ci insegue con una pistola.

UN COLPO DI MANO

La complessità dei graffiti che stiamo disegnando può variare da una semplice pressione sul pulsante a una complessa serie di movimenti dei controlli analogici, a seconda dei casi. Più grande sarà il disegno, più dovremo essere abili a realizzarlo senza sprecare troppa vernice: se la finiamo dovremo andare con lo skateboard in un altro posto per trovarne ancora, prima di tornare indietro a completare l'opera. Preparatevi alle vesciche sui pollici! Una volta dipinto ogni luogo, senza essere stati uccisi, il livello è completato.

> ...La grafica nel gioco ha un aspetto moderno senza utilizzare i classici cliché di una Tokyo post apocalittica...

PICCOLO MA CRUDELE

Le aree sono discretamente piccole, troppo piccole in alcuni casi, anche se questo serve a rendere il gioco ancora più intenso. Con due nuove aree, oltre a quelle che erano presenti nella versione giapponese, difficilmente ci troveremo senza qualcosa da fare. Se questo modo di dipingere illegale ci fa sentire creativi, possiamo utilizzare la modalità Create New Graffiti che, spiegandosi incredibilmente bene da sola, ci permette di creare i nostri disegni personali da dipingere all'interno del gioco. Intelligente vero? Ci sono anche dei disegni che possiamo scaricare dalla

Sembra che Sega abbia un po' di paranoia di essere accusata per incitare ai graffiti...

buona vecchia Internet. La grafica stilizzata e l'unione fra 2D e 3D funzionano perfettamente, dando al gioco un aspetto assolutamente moderno senza utilizzare i classici cliché di una Tokio post apocalittica. Come per Crazy Taxi c'è sempre il rischio che il gioco diventi un po' ripetitivo dopo un po' di tempo, ma non c'è dubbio che le credenziali di Jet Set Radio siano tra le più ingegnose e giocabili di questo momento.

I fatti — Tutto ciò che ci serve sapere...

Ambientato in	Tokyoto
Skater	6
Livelli di difficoltà	5
Nemico peggiore	Gas lacrimogeno

IL MEGLIO

Finire un grosso murale e scappare prima che la polizia abbia la possibilità di catturarci è fantastico!

GM CAPOLAVORO

il giudizio

GRAFICA Senza alcun dubbio originale e brillante. Uno dei giochi più belli di sempre.

LONGEVITÀ Impareremo a giocarci subito, ma ci presenterà comunque delle sfide difficili.

GIOCABILITÀ Appassiona subito, ma una volta completatolo non torneremo molto a giocarci.

Innovativo e divertente da giocare, uno dei più bei titoli per DC. Fa sembrare meno belli alcuni titoli della PlayStation2.

Voto 92%

IN USCITA A: GENNAIO | FORMATO: GAME BOY | PREZZO: L. N.D. | SVILUPPATORE: GAME FREAK | EDITORE: NINTENDO | CARATTERISTICHE: LINK-UP | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: STRATEGIA | GIOCATORI: 1-2 (Link-Up)

Carta, prego...

Un mazzo per Pokémon Trading Card è composto da 60 carte suddivise in tre tipi. Il trucco consiste nel farle combinare tutte tra loro...

Le carte di ciascun Pokémon ne elencano gli attacchi e le abilità. Possiamo far evolvere i nostri Pokémon per renderli più potenti.

Le carte di energia servono per "comprare" attacchi speciali per i Pokémon. Di solito gli attacchi più potenti richiedono più energia.

Le carte Trainer possono essere il nostro asso nella manica. Forniscono abilità speciali utilizzabili solo una volta e in grado di ribaltare le sorti del gioco.

Che si fa?

Le battaglie di Pokémon Trading Card possono essere molto tese, ma anche quando tutto sembra perduto c'è quasi sempre un sistema per ribaltare le sorti dello scontro. Il segreto è avere dei combattenti di riserva e utilizzarli al momento giusto.

▲ Oh-oh: Goldeen sembra nei guai. Al prossimo round rischia di essere fatto fuori...

▲ Sostituiamolo con Articuno e... zac! Ecco assestato un bel colpo da 30 punti!

Pokémon ritorna sul Game Boy... ed è decisamente in forma.

Pokémon Trading Card Game

Pokémon Trading Card Game potrebbe rivelarsi come la più grande invenzione dopo la pastasciutta. È qualcosa di più di un semplice gioco di raccolta di carte. Si tratta, infatti, di un gioco di strategia entusiasmante e dalla forte componente tattica.

CAMBI E SCAMBI

Come nel titolo originale per Game Boy, anche qui l'obiettivo è diventare il miglior allenatore di Pokémon, solo che questa volta per riuscirci dovremo mettere insieme un mazzo di carte ben equilibrato. Non basterà quindi scambiare le carte con i nostri amici. La versione per Game Boy ha lo stile di un intrigante gioco di ruolo. Il nostro obiettivo è diventare il Trading Card Master e per raggiungerlo dobbiamo raccogliere una serie di rarissime carte. All'inizio avremo a disposizione solo tre articoli, ovvero Charizard, Bulbasaur e Watortle, affidatici dal saggio dottor Mason. Lungo il cammino dovremo affrontare, come sempre, una serie di Gym Leader. Insomma, è come il "vero" Pokémon, solo che si gioca per mezzo delle carte!

IN PALESTRA

Ogni palestra è specializzata in un particolare tipo di Pokémon, perciò dovremo mettere insieme mazzi di carte sempre nuove per poter battere i nostri avversari. Ogni vittoria ci frutterà un mazzetto o due in più, che potremo accaparrarci senza dover sborsare una lira. L'intelligenza artificiale di Pokémon Trading Card Game è ottima e gli avversari ci daranno senz'altro del filo da torcere, ma con un numero sufficiente di carte avremo modo di mettere insieme i mazzi giusti per batterli. La versione cartacea del gioco richiede molto spazio per poter vedere tutte le carte. Purtroppo la versione per Game Boy non ha trovato una soluzione migliore: lo schermo è semplicemente troppo piccolo per ospitare tutte le informazioni, perciò saremo costretti a scorrere un sacco di schermate ogni volta... il che è alquanto noioso.

▲ Incontreremo molta gente... quasi tutta decisa a combattere contro di noi.

▲ Mettendoci in contatto con un altro giocatore potremo ottenere una nuova carta!

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Titolo	Voto
Pokémon Red/Blue	94%
Pokémon Pinball	76%
Pokémon Yellow	92%
Pokémon Snap	82%
Pokémon Stadium	88%
Pokémon Gold/Silver	92%

IL MEGLIO

PRIZES LEFT 3CARDS
ACTIVE POKÉMON NONE
CARDS IN DECK 36CARDS
KEN

WIN
PRIZES LEFT 1CARDS
ACTIVE POKÉMON YES
CARDS IN DECK 33CARDS
ADAM

Vincere, ovvio. La vittoria è davvero piacevole, specie quando ci permette di dare una lezione a qualche Gym Leader particolarmente fanfarone.

il giudizio

GRAFICA Per essere sinceri, non è proprio gran che con tutte quelle schermate di testo...

GIOCABILITÀ Possiamo giocarci anche in assenza di amici! Leggere tutte le informazioni è faticoso, però.

LONGEVITÀ La versione GdR è molto vasta, ma un buon giocatore può divorarla in un batter d'occhio.

Grazie alle carte Base, Fossil e Jungle, questo gioco potrebbe farci risparmiare una fortuna! Peccato per la lettura delle schermate.

Voto 82%

IN USCITA A: GENNAIO | FORMATO: DC | PREZZO: L. 119.900 | SVILUPPATORE: ID | EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: GIOCO ONLINE | ALTRE VERSIONI: PC, MAC | GENERE: SPARATUTTO 3D | GIOCATORI: 1-4

Ecco finalmente il più grande **sparatutto in prima persona** del **mondo** su DC!

Quake 3 Arena

L'arma è servita!

Facciamoci sotto, prendiamo il lanciarazzi e usiamolo come arma principale: è ideale per quasi tutte le situazioni di combattimento.

Il fuoco del fucile è un po' fiacco a distanza, ma da vicino ha un effetto devastante. Anche il rumore è carino.

Per imparare a usarlo occorre la pazienza di un santo e la precisione di Solid Snake, ma il Railgun è davvero grandioso.

Se rimaniamo a corto di munizioni, c'è sempre il Combat Gauntlet, adatto al corpo a corpo. Beccati questa!

Però, è spazioso...

The Longest Yard è un ottimo livello per il gioco di gruppo che mette alla prova la nostra precisione di tiro a distanza.

The Bouncy Level è un livello zeppo di piattaforme elastiche che ci permettono di volare nell'aria.

IL MEGLIO

Zompare in aria con un razzo mentre siamo inseguiti, per poi girarci e far saltare la testa dell'avversario con una fucilata ben piazzata... cosa c'è di più divertente?

Oh-oh, vedo la tua casetta da qui

Chiudi il becco e fatti sotto!

Cronaca della recensione di Quake 3 Arena:
9:32: Il disco di Quake 3 Arena arriva in redazione con la posta del mattino. Il recensore alza gli occhi, si impadronisce del suddetto disco e si piazza davanti al Dreamcast per "dargli un'occhiata".
9:40: Dal Dreamcast arrivano suoni strozzati e gorgogli. Il direttore artistico va a vedere cosa sta succedendo. Non fa ritorno.
9:52: Molti redattori di Games Master mancano stranamente dall'ufficio. Gli altri si precipitano sul Dreamcast per capire cosa sia accaduto.
11:33: I redattori ritornano alle proprie scrivanie dopo il più colossale scontro a fuoco della storia. È arrivato Quake 3 Arena: niente sarà più come prima. La squadra di Games Master è attonita. I redattori si asciugano il sudore e tentano di farsi coraggio a vicenda. Più o meno è andata così. Che la versione per Dreamcast di Quake 3 Arena di iD sarebbe stata bella ce lo aspettavamo, ma non avremmo mai pensato potesse competere con quella per PC.

DREAMCAST O PC?

Ci sbagliavamo. La versione per Dreamcast è veramente all'altezza di quella per PC e malgrado le sia inferiore sotto un paio di aspetti, il resto basta largamente a compensare questi limiti. Bando alle ciance, però: ciò che ci preme sottolineare è che chi possiede un Dreamcast deve avere questo gioco e chi ha qualcosa da obiettare si sbaglia. È uno dei videogiochi più adrenalinici, intensi e straordinari che siano mai stati pubblicati su questa o su altre console. Era ora.

> ... È uno dei videogiochi più adrenalinici, **intensi e straordinari** che siano mai stati pubblicati su questa o su altre console...

JOYPAD? NO GRAZIE

Prima di filare a comprarlo, però,

Quake 3 Arena è un gioco decisamente sanguinoso... specie quando si usa il lanciarazzi a questa distanza.

Ogni quattro livelli dovremo affrontare un boss. Ecco Uriel in tutto il suo splendore!

Massacro totale!

Quake 3 Arena può trasformarsi in una vera carneficina, specie quando utilizziamo alcune delle armi più pesanti. Mai visto che effetto fa un razzo in piena faccia? Beh, non è un bello spettacolo.

▲ Il Lightning Gun è potentissimo e non consuma energia se usato a distanza.

▲ Una volta abbattuto un personaggio, perché non ridurne a brandelli il cadavere?

▲ "Scusa amico, mi tieni questo affare un attimo?" "Sì, certo". CRRROMP!! "Eh, eh, eh!".

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Armi	7
Livelli	35
Budella	a secchiate
Munizioni	a bizzeffe

▲ La modalità a due giocatori a schermo condiviso è fantastica e non c'è traccia di rallentamento.

La nostra priorità assoluta è procurarci il Quad Damage. Attenzione però a non trasformarci in bersagli per gli avversari...

▲ I modelli dei personaggi sono troppi per elencarli tutti. Chi vogliamo essere oggi?

teniamo presente una cosa: giocare con il joypad è difficile. Chi possiede un PC ha familiarità con il sistema di comando tastiera + mouse ed è proprio questo il sistema più adatto a questo gioco. Il fatto è che fornisce quel pizzico di sensibilità in più rispetto al joypad, che può essere soltanto riconfigurato. Possiamo utilizzare solo il comando analogico per guardare a sinistra e a destra, per esempio; d'altra parte, c'è anche gente a cui non piace utilizzare questo comando. Si può obiettare che si tratta semplicemente di abituarsi, ma a chi può permettersi una tastiera e un mouse ne consigliamo senz'altro l'acquisto. Il gioco si può suddividere in due parti: la modalità a giocatore singolo e quella a più giocatori. Lo scopo della prima è semplice: superare una serie di arene, restando vivi e totalizzando il numero di vittime necessario per vincere. Il pezzo forte del gioco, però, è la modalità a più giocatori. Si tratta di una lotta mozzafiato tra noi e tre nostri amici, che potremo affrontare a schermo condiviso o via Internet. Proprio così: quando Quake 3 Arena sarà in vendita saremo già in grado di sfidare via Internet avversari sparsi per tutta l'Europa. Per il momento i server europei non sono ancora pronti, ma ci siamo divertiti un mondo utilizzando una copia americana del gioco e sfidando orde di yankee attraverso i server USA!

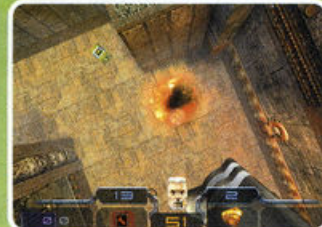
Ahi, che male! Qualcuno ha un ago, per favore?

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

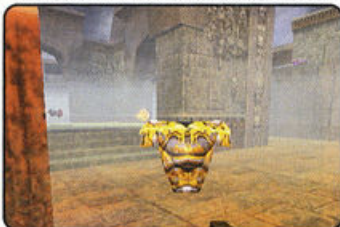
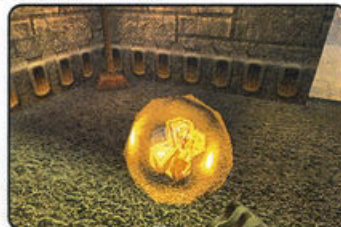
Wolfenstein 3D	75%
Doom	80%
Quake	92%
Quake 2	93%

Signori, il Rocket Jump!

▲ Per mettere le mani sul Quad Damage prima degli altri, dobbiamo effettuare un Rocket Jump...

▲ ...basta guardare verso il suolo, sparare un razzo e saltare: verremo proiettati in aria.

▲ Muoviamoci in avanti mentre siamo in volo e raggiungiamo l'agognato oggetto. Facile, no?

Gingilli di ogni tipo!

Nessuno sparatutto che si rispetti può fare a meno di una vasta gamma di bonus...

▲ L'armatura ci fornisce maggiore protezione contro le pallottole avversarie. Non dura molto, però...

▲ Quando siamo troppo deboli, arretriamo e andiamo in cerca di qualche bonus di energia.

▲ Il Quad Damage quadruplica i danni provocati al nemico dalle nostre armi.

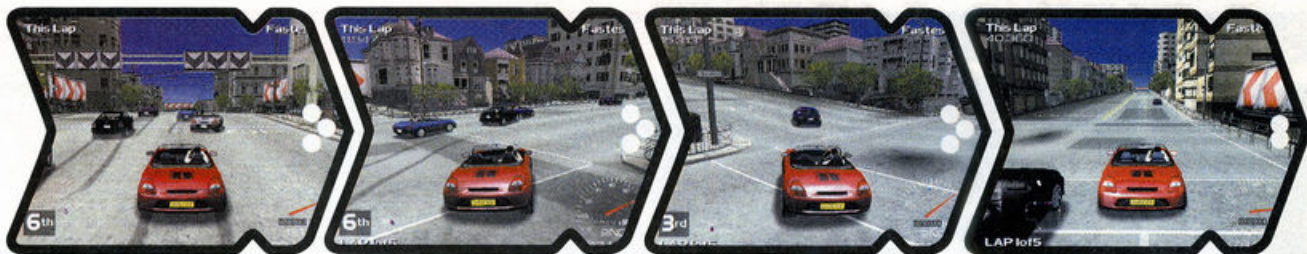
il giudizio

GRAFICA È semplicemente fenomenale e il gioco gira a una velocità incredibile.

GIOCABILITÀ Niente può dare lo stesso divertimento di una bella sfida a più giocatori!

LONGEVITÀ Letteralmente illimitata. Sfidiamo chiunque ad annoiarsi con un gioco del genere.

Quake 3 Arena dimostra tutta la potenza del Dreamcast. È straordinario: non potremmo chiedere di meglio!

Voto 94%

IN USCITA A: ORA	FORMATO: DREAMCAST PREZZO: L. 119.900	SVILUPPATORE: BIZARRE CREATIONS EDITORE: SEGA	CARATTERISTICHE: VMU ALTRE VERSIONI: NESSUNA	GENERE: CORSE GIOCATORI: 1-2

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

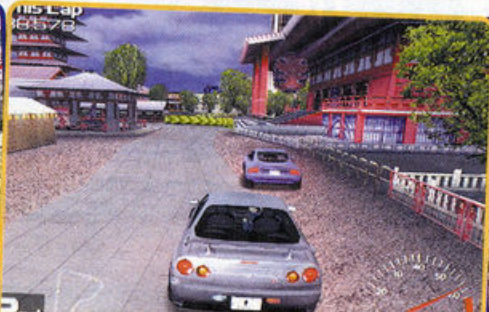
Città	3
Sezioni	26
Circuiti	250
Vetture	50

A 300 chilometri all'ora per le **strade di Londra,** Tokyo e **San Francisco? La polizia** non ci vede **neanche...**

Metropolis Street Racer

Tracciati Cittadini

I percorsi di Metropolis Street Racer portano il realismo a nuovi livelli grazie alle riproduzioni eccellenti di intere sezioni di tre città: Londra, San Francisco e Tokyo. Vediamo i punti migliori di ogni tracciato:

▲ Londra, Charing Cross East: Capitolo 8. Sfrecciare per Leicester Square e Piccadilly Circus nella vita reale ci porterebbe dritti in galera.

▲ Tokyo, Asakusa Elementary Higushi: Capitolo 7. Lunghi rettilinei e curve strettissime in questa parte piuttosto antica di Tokyo.

▲ San Francisco, Molo dei Pescatori: Capitolo 10. La classica azione di San Francisco a folli velocità, con ripide salite e salti che spaccano le sospensioni.

Messaggio ricevuto

▲ Il gioco gratifica le nostre più spettacolari evoluzioni al volante con urla di soddisfazione.

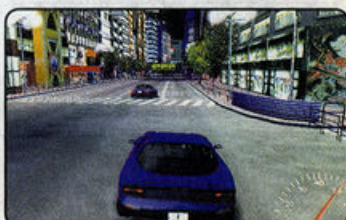
▲ Scontri e incidenti, al contrario, vengono puniti con frasi di scherno. I messaggi possono essere cambiati a piacimento.

Se, dopo i tantissimi ritardi di cui è stato protagonista, Metropolis Street Racer non si fosse dimostrato un gioco di corse semplicemente eccezionale, orde di infuriati possessori di Dreamcast si sarebbero scaraventati sul quartier generale di Bizzarre Creations. Basta una rapida occhiata al punteggio per capire che i fanatici dei giochi di corse possono tirare un sospiro di sollievo, poiché Metropolis Street Racer è davvero fantastico. Da ore di filmati e migliaia di fotografie, Bizzarre Creations ha ricostruito più di due chilometri quadrati di Londra, San Francisco e Tokyo nel nostro Dreamcast.

I CIRCUITI

Il risultato consiste in 250 circuiti di diversa lunghezza compresi nelle sezioni delle tre città e l'attenzione al dettaglio è semplicemente sensazionale. Edifici, monumenti, parchi e persino isole di traffico sono state riprodotte in scala e posizionate esattamente dove si trovano nella realtà. Nelle prime corse, infatti, esamineremo i percorsi come dei turisti, cercando questo o quel monumento. "Guarda! Ecco Tower Records. Ehi! È Piccadilly Circus!". L'azione è basata su una modalità in singolo che rivaleggia con Gran Turismo in grandezza e longevità. Ci sono 25 capitoli (più un bonus sbloccabile) e ognuno consiste di 10 sfide, che vanno dalle corse su strada contro cinque vetture a gare contro il tempo (descritte nel box). Alla fine di ogni gara ci verranno conferiti dei punti in base alla nostra prestazione al volante; ne guadagneremo per curve perfette e spettacolari manovre di sorpasso mentre ci verranno tolti per collisioni con altre macchine e impatti contro le barriere. Questi punti ci serviranno per aver accesso a nuove macchine e percorsi. La pubblicità di Metropolis Street Racer dice: "Non importa quanto veloce si corre, ma come si riesce a correre velocemente". E guideremo veloci eccome. Sfrecciare a cento

▲ L'emozione di correre in città realmente esistenti non va sottovalutata. Ehi, ma quella non è la regina?

▲ Il gioco è supportato dall'incredibile grafica e dalla notevole attenzione al più piccolo dettaglio.

▲ Il gioco è così realistico che ci verrà voglia di frenare davanti ai pedoni. Beh, quasi.

Accendiamo i motori

Le gare di Metropolis Street Racer sono divise in sei cateogorie. C'è la modalità Hot Lap (battere il giro più veloce) e il Campionato da sbloccare, più queste altre quattro:

▲ Corsa a tempo: gareggiamo contro il tempo evitando le macchine più lente che intasano le strade.

▲ Sfida: test di abilità come per esempio superare un certo numero di macchine in un limite di tempo.

▼ Uno-contro-Uno: una corsa contro un'altra vettura, alla quale è anche possibile dare un po' di handicap.

▼ Corsa Cittadina: la modalità principale. Corriamo contro altre cinque vetture per ottenere un certo piazzamento.

IL MEGLIO

Togliamo il piede dall'acceleratore e curviamo per effettuare un notevole sorpasso all'interno.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Fur Fighters	68%
Formula 1	55%

all'ora davanti Buckingham Palace potrebbe farci incarcerare nella vita reale, ma qui è bene farlo. Sarà necessario anche curvare come dei pazzi, assistiti dall'ottima maneggevolezza delle vetture; le macchine sono abbastanza pesanti e sia in curva sia in accelerazione e frenata, tutto è stato tarato per raggiungere il perfetto equilibrio fra realismo e divertimento.
L'intelligenza artificiale dei nostri avversari è ottima e aggressiva, cosa che rende ancora più soddisfacenti eventuali sorpassi azzardati.

> ... "Non importa quanto veloce si corre, ma come si riesce a correre velocemente"...

LA GUIDA!

L'attesa di dodici mesi è stata necessaria per fare in modo che la giocabilità di Metropolis Street Racer si attestasse su ottimi livelli.
Uno dei pochi punti a sfavore di Metropolis Street Racer risiede nell'antipatico sistema di menu, ma a parte questo lieve inconveniente ci troviamo di fronte a un gioco di corse superbo che merita un posto accanto a classici come Gran Turismo e Ridge Racer. Bella grafica, azione adrenalinica e un sacco di sfide.
Per una volta un gioco attesissimo ha tenuto fede alle aspettative.

Emozioni forti a San Francisco

Correre per le strade di San Francisco è molto divertente e l'area Pacific East (capitolo 16) ne riassume i punti migliori.

Si va da alte e ripide strade collinose a larghissime curve da prendere a velocità elevatissima.

Copiamo questi inseguimenti trovati in Bullit e in The Rock (e roviniamo le nostre sospensioni) volando giù per le discese come dei matti...

...in rettilineo potremo raggiungere agevolmente i 300 chilometri orari, prima di tornare indietro e cominciare da capo.

Bollettino meteorologico

Metropolis Street Racer ci mette alla prova in numerose condizioni climatiche.

▲ Correre di notte è bellissimo, soprattutto nei quartieri di Tokyo illuminati al neon.

▲ La nebbia può essere lieve o fittissima, e in quest'ultimo caso ci sembrerà di essere diventati ciechi.

▲ Una lieve pioggia non ci influenzerà più di tanto, ma un temporale potrebbe avere conseguenze catastrofiche.

il giudizio

GRAFICA Un nuovo standard di realismo. Tre città dettagliate e un sacco di macchine.

GIOCABILITÀ Equilibrio perfetto fra azione e simulazione. Il più divertente gioco di corse degli ultimi anni.

LONGEVITÀ Riuscire a completare tutte e 26 le sezioni del gioco ci impegnerà per mesi.

Impegnativo, accessibile e veloce, è uno splendido gioco per Dreamcast. Gran Turismo dovrebbe iniziare a tremare.

Voto 94%

Motor Show!

Questo gioco vanta la licenza di moltissime vetture. Ecco alcune delle migliori:

▲ Renault Spider: macchina dalla forma bizzarra, non troppo veloce ma maneggevolissima.

▲ Toyota MR-5: la MR-5 ha un buon bilanciamento fra velocità e tenuta ed è fantastica da vedere.

▲ Taxi di San Francisco: riviviamo Crazy Taxi sbloccando questa macchina bonus e sfrecciando per San Francisco.

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: CODEMASTERS | EDITORE: CODEMASTERS

▲ A parte Naseem tutti gli altri pugili sono invenzione dei programmatori.

▲ Dai! Stagli sotto! Ci creiamo alcune aperture usando delle combinazioni e poi entriamo con un bel gancio.

Prince Naseem Boxing

E ancora un volta sono botte da orbi... per sport!

Il presuntuoso ragazzo in pantaloncini leopardati si presta a dare la licenza per un gioco particolarmente attraente.

Quelli di Codemasters devono essere incredibilmente orgogliosi. Avevano l'opportunità di sviluppare il migliore gioco di boxe di tutti tempi e lo hanno fatto vendere a secchiate.

È un peccato quindi che sia la boxe stessa ad avere dei problemi di giocabilità. Anche il migliore pugile (come Naseem) ci mette troppo tempo a tirare un pugno. Peggio ancora: i pugili girano intorno al quadrato come se i loro stivaletti fossero pieni di sassi.

ARRIVISTI

Tuttavia la possibilità di allenare un pugile dagli inizi fino a portarlo a diventare un campione del mondo è un bel proposito. Scegliere fra i diversi tipi di allenamento, combattere contro un veterano ex professionista e trovarsi di fronte a delle sfide davvero difficili, è una bella idea, ma questa specie di rottamazione porterà al ritiro prima del secondo round.

Tempo d'allenarsi!

L'allenamento occuperà la maggior parte del nostro tempo, prima di arrivare agli incontri più importanti. È importante ascoltare l'allenatore, visto che ci darà importanti consigli e ci insegnerà alcune delle migliori difese da usare sul ring.

▲ La schermata della palestra ci dà una completa panoramica di tutte le nostre forze e debolezze.

▲ Quando staremo tirando dei pugni a casaccio l'allenatore ci riporterà nella giusta direzione usando poche sagge parole.

▲ La parte migliore di Prince Naseem Boxing è far rintronare sette campane nella testa del nostro peggior nemico o del nostro migliore amico. Questo però non è Ready 2 Rumble.

il giudizio

GRAFICA L'ambientazione va bene, e Naseem è riprodotto perfettamente. Nulla di più.

GIOCABILITÀ Un po' lento, anche se la parte dell'allenamento è divertente. Non è poi così terribile.

LONGEVITÀ La sezione dedicata alla carriera ci terrà impegnati per molto tempo.

Naseem è uno dei migliori pugili. Abbiamo dovuto aspettare molto tempo, ma il gioco non riesce a essere divertente.

Voto 64%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PC | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: KONAMI | EDITORE: MICROSOFT

Metal Gear solid

Finalmente è arrivato. Il miglior gioco di sempre **arriva sui PC!**

▲ Sì, tutti i particolari del nostro gioco preferito portati elegantemente sul PC.

▲ La grafica è migliore, ma se non possediamo un joypad decente giocare con la tastiera è terribile.

Tutti si chiedono come Microsoft sia riuscita a mettere le mani sul miglior gioco mai fatto, invece di Konami.

Forse è stato lo stesso Bill Gates a sottrarlo dal quartier generale della Konami? Forse no. A ogni modo, se avete un PC, provatelo subito. A meno che non possediate di già la versione per PlayStation, nel qual caso forse è meglio ripensarci. Metal Gear Solid per PC non è niente di più di un rifacimento del superlativo gioco per PlayStation. Il miglior gioco di sempre, lo ripetiamo.

LE NOVITÀ!

La risoluzione del gioco è stata aumentata, grazie alle solite schede acceleratrici 3D, e ora abbiamo la gioia di poter giocare usando la tastiera (!?). Oltre a questo tutto è rimasto immutato, a parte la possibilità di giocare con la visuale in prima persona dopo aver completato il gioco. Indubbiamente il vantaggio più grande è costituito dalla presenza delle Missioni VR, che prima venivano vendute separatamente su un disco di missioni. Queste missioni da sole valgono il prezzo del gioco e aggiungono più valore del gioco originale, che è davvero troppo corto. Non abbiamo una PlayStation e vogliamo giocare col suo titolo migliore? Bhe, ora possiamo farlo godendoci anche le missioni VR.

il giudizio

GRAFICA Come la versione per PlayStation ma più definita. In altre parole, magnifica.

GIOCABILITÀ È come l'originale gioco di azione/incursione, con l'aggiunta di parti eccellenti.

LONGEVITÀ Davvero troppo corto, circa 10 ore per il gioco, ma almeno un altro mese per le missioni VR.

Vale la pena dargli un'occhiata, ma è come il gioco originale con in più il disco delle Missioni VR che sono uscite per PlayStation.

Voto 90%

GM CAPOLAVORO

Un titolo da comprare assolutamente, ma se avete già Metal Gear Solid e le Missioni VR per PlayStation dimenticatevelo.

IN USCITA A: GENNAIO | FORMATO: PLAYSTATION2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: ANGEL STUDIOS | EDITORE: TAKE 2 | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK 2 | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-2

Mezzanotte, l'ora delle streghe. A meno che non siamo **rinchiusi** in una quattro ruote da **suicidio.**

Midnight Club

Midnight Club ci introduce nel mondo pericoloso e oscuro delle corse cittadine illegali. Il nostro scopo è abbastanza semplice: conquistare il rispetto dei nostri compagni di corse e diventare uno dei più bravi.

GARA SPERICOLATA

Questo non solo su un continente: dopo aver conquistato le strade di New York attraverseremo l'Atlantico per correre anche sulle strette vie londinesi.
Nel gioco ci sono due parti principali: la modalità Carriera e la modalità Arcade che ci permette di gareggiare su ogni circuito singolarmente. La scelta migliore è la Carriera: in questa modalità possiamo girovagare per le strade alla ricerca dei membri del Midnight Club e sfidarli a gareggiare, ovviamente sulle strade, non in pista.
Per riuscire a gareggiare avremo bisogno di due città molto estese, e Midnight Club ce le mette a disposizione. Possiamo andare dove vogliamo, come se fosse una versione tridimensionale di Grand Theft Auto, esplorare le città nei loro angoli più segreti e magari trovare anche dei bonus nascosti. Nessuna delle due città è una copia esatta della vera New York o della vera Londra, ma sono comunque realizzate estremamente bene.

ABILITÀ

Le macchine (e ce ne sono molte) sono bellissime da guidare: la maggior parte del divertimento si prova semplicemente girando per le strade e la modalità a un giocatore è molto impegnativa. Questo è anche uno dei primi giochi di guida che, quando il tachimetro segna 200 Km all'ora, trasmette realmente la sensazione di andare così veloci. Midnight Club riesce a essere difficile ma comunque mantiene quella sensazione di "ancora una volta". La modalità "Capture the Flag" inoltre è molto divertente, e dovrebbe tenervi impegnati a scorrazzare per le strade per dei mesi.

Guidare da pazzi!

Per mantenere l'azione veloce e sfrenata, in Midnight Club ci sono molte modalità di gara differenti.

Uno contro Uno: Una gara contro il campione dei piloti locali: dobbiamo sconfiggerlo per prendergli la macchina e aggiungerla al nostro garage.

Corsa: Ci dovremo confrontare contro un massimo di sei avversari e batterli per guadagnarne il rispetto.

Capture the flag: un'iniezione massiccia di follia da videogioco. Per vincere si deve riportare la bandiera alla propria base.

Gita turistica

Midnight Club è ambientato in due città: New York e Londra. Non sono riprodotte alla perfezione ma è possibile ammirare le parti migliori di ogni città. Mettiamoci in macchina e facciamoci una bella gita panoramica.

▲ Il museo Guggenheim di New York, proprio come in Men in Black.

▲ La sede del Parlamento. Mettiamoci a fare qualche sgommata lì davanti.

IL MEGLIO

Nonostante il divertimento che si prova gareggiando, la parte migliore di Midnight Club è senza dubbio girare per le città, esplorare stretti vicoli e lanciarsi a folli velocità in zone dove il limite è di 50 Km all'ora.

▲ Una classica giornata a Times Square, ma con le macchine che volano da tutte le parti. Bisogna esplorare le città per trovare salti speciali e scorciatoie.

▲ Fare un incidente non è una buona idea. Probabilmente dovremo abbandonare la nostra macchina e ricominciare.

▲ In Midnight Club non ci sono macchine reali, ma sono comunque belle.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Midtown Madness	91%
Resident Evil 2 (N64)	90%
Smuggler's Run	80%

il giudizio

GRAFICA Incredibilmente veloce e dettagliato; ci sono anche dei bellissimi effetti di "strada bagnata".

GIOCABILITÀ Discretamente vario e molto coinvolgente. Uno splendido gioco di corse.

LONGEVITÀ La modalità a due giocatori è fantastica, e così è anche il Capture the Flag.

Midnight Club vuole divertirci. Quanto possiamo divertirci andando in giro urlando su macchine veloci? Apparentemente molto...

Voto 83%

IN USCITA A: GENNAIO | FORMATO: PS | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: EUROCOM | EDITORE: SONY | CARATTERISTICHE: MULTITAP | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-4

Divertimento!

Tutti i giochi sono sfide da quattro giocatori. Sono semplici da capire, ma molto più tattiche di quanto si possa pensare.

Poiché i giochi sono molto semplici, come questo scontro fra carri armati, potremmo pensare che ci sia poca strategia negli scontri.

In realtà non è così. Talvolta è meglio lasciare che gli altri si scannino e si danneggino prima di buttarsi nella mischia.

Questo è il livello più noioso: dovremo spingerci giù da questa lastra di ghiaccio cavalcando orsi polari.

Le Avventure di Crash

La modalità avventura è dove si svolge l'azione in singolo. Il gioco viene diviso in livelli, ognuno con quattro mini-giochi. Per ottenere l'accesso al livello successivo dovremo vincere la coppa d'oro in tutti i giochi e quindi sconfiggere un boss.

Ecco dove vengono scelti i giochi.

L'echidna più famoso del mondo ritorna con tutta la sua banda di amici; non è adorabile?

Crash Bash

Il tentativo di Sony di far diventare Crash Bandicoot il Mario di PlayStation continua. Prima ha fatto il verso a Mario Kart con Crash Team Racing e ora cerca di emulare Mario Party con quest'ultimo prodotto.

Ne è valsa la pena? Ci riusciamo a immedesimare in Crash? Mario è un idraulico e tutti noi conosciamo gli idraulici, anche se spesso non ci fidiamo di loro, ma cos'è un echidna? Chi lo sa alzi la mano.

IL GIOCO

Crash Bash consiste in una serie di mini-giochi che possono essere affrontati in singolo, ma che sono intesi principalmente per il multiplayer. I mini-giochi non sono esattamente le cose più belle che abbiamo visto su PlayStation, ma sono abbastanza carini. Sono tutte variazioni di classici, come per esempio tirarsi scatole, spingersi l'un l'altro, deflettere palloni o saltare su piccole piattaforme. Sembra strano, ma il tutto è tremendamente avvincente. Bisognerà completare il gioco per sentirsi finalmente in pace con se stessi. Purtroppo la notevole spinta iniziale si smorza quando i sottogiochi iniziano a diventare un po' ripetitivi. Scopriremo presto che ogni nuovo livello offre le stesse sfide con qualche cambiamento qua e là per rendere le cose un po' più difficili. A quel punto la frustrazione prenderà il sopravvento sul divertimento.

GIOCHIAMO CON GLI AMICI

Per fortuna il gioco in multiplayer funziona molto meglio. Quando si ha un branco di amici intorno che schiamazzano è molto più facile divertirsi, e possiamo assicurare che è questo il modo migliore per trarre divertimento da questo Crash Bash.

IL MEGLIO

Beh, allora buonanotte da parte mia...

...e da parte mia. Buonanotte!

Vittoria! Non è incredibilmente esaltante da giocare, ma il senso di soddisfazione che si prova a vincere è innegabile.

Nella maggior parte dei giochi ci sono dei bonus che ci potranno aiutare od ostacolare. Stiamo attenti a cosa prendiamo.

In questo gioco dobbiamo lanciare delle scatole addosso agli altri, ma non sarà facile a causa del pavimento fragile.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
The World Is Not Enough	89%
War Gods	55%
40 Winks	82%
Duke Nukem: Zero Hour	86%
Tarzan	55%
Hydro Thunder	80%

il giudizio

GRAFICA Il solito standard della serie. Confusa e colorata, ma energica per descrivere l'azione.

GIOCABILITÀ Folle all'ennesima potenza e piuttosto piatta, ma indubbiamente coinvolgente.

LONGEVITÀ La sfida per singolo giocatore è troppo limitata, ma è salvata come modalità multiplayer.

Un discreto multievento per 4 giocatori. Nulla di speciale, ma ci divertiremo un sacco a giocarlo con gli amici.

Voto 78%

SUL PROSSIMO NUMERO

Gran Turismo 3

Mettiamoci al volante del più grande gioco di guida della storia dei videogiochi per console!

FUTURE MEDIA ITALY
Direttore editoriale Mietta Capasso
Direttore responsabile Claudio Menegatti
Publisher Andrea Minini Saldini
Editor Paolo Paglianti
Segreteria di redazione Pierpaola Eraldi
Coordinamento redazionale Cristina Gentile

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Oku Studio
Via Cesalpino 12 - 20128 Milano
www.okustudio.com - oku@okustudio.com
Direttore Andrea Orchesi
Consulenza per il coordinamento editoriale Andrea Abbiati - abbiati@okustudio.com
Consulenza per il coordinamento grafico Michela Rossetti
Hanno collaborato: Daniele Grassi, Cristiano Screm, Abe H. Facciazzi, Giulio Giacometti, Marco Assandri.

EDITORE
Future Media Italy SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005520
Chief Financial Officer Claudio Cuna
Direzione Amministrativa Clara Gazzola
Assistenti di direzione Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITA'
Future Media Italy SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/25706378
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Paola Altieri, Gabriella Re
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100. - Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000. Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedl - via Pavia 23 20098 S. Giuliano Milanese (MI)

Coordinamento della Produzione Francesca Brenci francy@futuremediaitaly.it Federica Rossi
Produzione Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione Carlisa Mancini, Massimo Maroni
Fotolito Yellow & Red
Stampa Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia DeAdis via Montefeltro 6/A, 20156 Milano

INOLTRE

Half Life DC • The Bouncer • FIFA 2001 • Onimusha • Dead or Alive 2 Hardcore • Hitman • The Mummy • Pokémon Puzzle League • Sonic Adventure 2 • Mickey's Speedway USA • F1 Championship Season 2001 • Project IGI • Mat Hoffman BMX • WCW Backstage Assault • Rayman Revolution • E MOLTI ALTRI!

ALLA FINE DI GENNAIO